

Revista de Rol **TROLL**

Bimestral - AÑO II - Jul-Ago 87 - N° 6 - 200 pgs



**Los tres Mosqueteros
La Bruja**

Jocs & Games

LOS UNICOS ESPECIALISTAS NACIONALES EN JUEGOS.

Disponemos del mayor surtido de Wargames, juegos de Rol y juegos de todo tipo además de una gran selección en accesorios.

Solicita nuestro catálogo: en él encontrarás *todos* los juegos al mejor precio.

Las últimas novedades en:



JUEGOS DE ROL

1. Pendragon(Chaosium)
2. Price of Freedom(West End)
3. Stormbringer(Chaosium)
4. Lords of Middle Earth.....(ICE)
5. Traveller:2300(GDW)
6. Rolemaster Companion(ICE)
7. Slaughter Margin(GW)
8. Manual of the Planes AD&D..(TSR)
9. Advanced RuneQuest(GW)
10. Green and Pleasant Land CoC.(GW)
11. Red Star/Lone Star(GDW)
12. Ravening Hordes (Warhammer).(GW)



Venta directa o por correo.

JOCs & GAMES C/San Eusebio, 16 08006 BARCELONA

☎ (93) 217 21 34

EDITORIAL

Coged amorosamente esta revista entre las manos y hojeadla: podréis advertir que tiene cuatro páginas más.

Prometemos mejorar y a Fe que lo intentamos.

Hemos eliminado la sección "El Gusto es Mío" para poder publicar otra dedicada a resolver vuestras dudas sobre el D&D y los juegos de Rol en general.

Prometemos mejorar y a Fe que lo intentamos.

Nos hemos buscado la vida para poderos ofrecer unos textos compuestos de forma más clara y agradable.

Prometemos mejorar y a Fe que lo intentamos.

Y, por fin, tenemos mascota: un bonito Troll que corre por aquí adentro y al que podéis dirigir vuestros rezos, insultos y soliloquios.

Prometemos mejorar y a Fe que lo intentamos.

En ello estamos.

La Redacción.



Sumario

EDITORIAL	3
NOTICIAS Y NOVEDADES	4
<u>INFORME</u>	
LOS 3 MOSQUETEROS	7
<u>EXTENSION</u>	
LA BRUJA: Niv. EXPERT	9
<u>CONSULTAS</u>	
EL TESORO DEL KOBOLD	13
<u>FANTASIA</u>	
LOS BEORONI	16
<u>FANTASIA</u>	
LA CIUDAD DE TRID	17
<u>OPINION</u>	
COMO FORMAR UN CLUB	20
<u>MODULO 3 MOSQUETEROS</u>	
AUREUM NUMERUM EST	22
<u>MODULO D&D</u>	
EL VALLE DE DORNOLT	27

Aquí

JORNADES DE JOC 87 JORNADAS DE JUEGO 87

II Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol.

**10, 11, 12 de Octubre.*
Barcelona**

En un año estas Jornadas de la Afición parece que vayan con prisa por recuperar el ritmo que nos llega de los amplios y concurridos salones de Europa y Usa.

Las previsiones que barajan la organización de las Jornadas para su preparación, se cifra en tres o cuatro mil participantes, entre aficionados, curiosos, profesionales de la educación, animación y los aún tímidos poderes fácticos comerciales. Prácticamente todos los Grupos y Clubs que hicieron posible materializar la idea de las primeras Jornadas, han confirmado su asistencia (AVRES-BREST de Bilbao, COMPAÑIA BLANCA y DREAD-NOUGHT de Valencia, THOR de Alicante, HEROE, DRAGON de Madrid, ACIES de Zaragoza, ALPHA-ARES, AURYN y BILLARES de Barcelona, los fanzines LIDER y TROLL), contando con interesantes adhesiones como JOLLY ROGERS de Zaragoza, MACHINA BELLI de Oviedo, COMPAÑIA FRANCA de Gijón, TARRACO, DRAGONS PRAT, SQUAD LEADER, STURMTRUPPEN... y la lista se va ampliando, con delegaciones de nuevas ciudades.

A estos pioneros de la Afición se les empieza a dar el espaldarazo desde varias instituciones, con la

entusiasta labor a que se han volcado los profesionales de la animación agrupados en LudoCentre.

El programa de actividades se ha elaborado a partir de las propuestas que nos han enviado prácticamente la mayoría de Grupos y Clubs, con una idea central: sostener y ampliar este foro e intercambio del juego de Simulación.

La intención del grupo organizador recoge estas propuestas, y pretende consolidar este acto entre los aficionados y los profesionales del campo educativo, social y cultural. Dando apoyo a los actuales Grupos y favoreciendo la aparición de nuevos.

Sus objetivos son que se conozcan los diferentes tipos de juegos de simulación y sus posibilidades. Que se intercambien experiencias entre jugadores y colectivos. Elevar el nivel de calidad de juego de los Aficionados y Clubs. Formar nuevos Grupos en torno al juego de simulación y rol. Fomentar la creación de nuevos juegos autóctonos, por parte de la propia Afición. Apoyar la creación de la Asociación de Clubs de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol -ACJESYR-. Dar a conocer este nuevo recurso a profesionales de la acción socio-cultural.

Sus Actividades -----

* Primer día.

Ponencia TEMATICA Y POSIBILIDADES DE LOS JUEGOS DE SIMULACION PARA PCS, por Ignasi Soler Vidal de Billares.

Mesa redonda. CREACION Y DIRECCION DE AVENTURAS POR EL MASTER DE ROL, por Antonio del Campo de HEROE (basándose en RU-NEQUEST), Jordi Zamarreño de M&S (basándose en D&D), Kepa Bis de AVRES (basándose en TRAVELLER) y

TROLL N°6 -Bimestral-
JUL-AGO 87. -AÑO II-
Razón Social:
Pº Urrutia 133-135, 6ºD
08031 BARCELONA.
Redactor Jefe:
Luis d'Estrées.
Secretario de Redacción:
Endika Garmendia.

Comité de Redacción:
Miguel Angel Díaz, Montse Lombarte, Ernesto Urdi y Ricard Ibañez.
Portada: Ricardo Batista.
Ilustraciones:
Ricardo Batista, Ramón Mues, Ernesto Urdi, Endika Garmendia, Montse Lombarte y Luis d'Estrées.

Colaboradores:
Diego Perez, Ricardo Batista y Angel Perez.
La composición de esta revista ha sido realizada con un Macintosh ED, una impresora LaserWriter y el programa MacWrite, cedidos amablemente por J.B. serveis informàtics y Micro-Gestió.

Ricard Ibañez de AURYN (basándose en CALL OF CTHULHU).

*** Segundo día.**

Ponencia. ROL NATURE, por PARADOXES, asociación de Francia.

Mesa redonda. LAS REVISTAS DE LA AFICION DE LOS JUEGOS, por JEUX & STRATEGIE/CASSUS BELLI, MODELISMO & HISTORIA, Jose Lopez Jara de LIDER y Luis D'Estrées de TROLL.

*** Tercer día.**

Ponencia. WARGAMES CON FIGURAS Y SOLITARIOS, por Hermógenes Sainz de DRAGON.

LOS JUEGOS DE SIMULACION, RECURSO EN LA ESCUELA Y ANIMACION SOCIO CULTURAL, por Ferran Arbos de LUDOCENTRE.

Cada día habrán proyecciones de Films y Vídeos.

* Esta previsto una gran área a disposición de los Clubs, para que puedan organizar su propio stand, informando de sus actividades, de su material y desarrollando partidas de demostración e iniciación.

* Se realizarán unos torneos:
- Con los juegos DUNGEONS & DRAGONS, DIPLOMACY, CRY HA VOC-SIEGE.

- Final del Concurso de Gestora de la Asociación de Clubs: FUGA DE COLDITZ, SQUAD LEADER y CIVILIZATION.

- Final del Torneo de Casals y Centros Cívicos: CIRCUS MAXIMUS y MACHIAVELLI.

* Y Concursos:

- Creación de juegos de simulación (premios)

- Creación de escenarios para juegos de rol (premio al mejor escenario D&D, otro para RUNEQUEST y otro para CALL OF CTHULHU).

- Pintura y Diorama con figuras de plomo (premios para cada especialidad histórica y fantasía.)

* Contarán con un área de demostración de los juegos para ordenador.

* También con partidas de iniciación.

* Se realizará una exposición con todo el material presentado para los concursos, y todo tipo de elementos informativos para la afición.

* Se integra un espacio para exposición de firmas comerciales.

* Una novedad "Tienda del Aficionado", con juegos de saldo y segunda mano.

Ya se dispone del boceto del Cartel realizado por el diseñador Juan Carlos Cámara de Madrid, con el que se cuenta que no quede ningún Aficionado sin apercibirse y así poder asistir a las Jornadas.

La convocatoria de las Jornadas fué apropiada por la Gestora de la Asociación de Clubs en su reunión en Zaragoza. La organización, asumida colectivamente por los profesionales de LUDOCENTRE y JOC INTERNACIONAL, ya está con el acelerador a fondo para conseguir este amplio programa.

Francesc Matas Salla.

* En estos momentos, la organización esta barajando la posibilidad de retrasar las celebración de dichas Jornadas al mes de Noviembre, en vista a una posible aportación por parte de organismos oficiales.

Más Rol en Vivo.

El 28 de Junio (lamentamos no haberos podido informar en nuestro anterior número de TROLL) se ha celebrado en la zona del parque del Turó de la Peira, una interesante partida de rol en vivo ambientada en la época victoriana. Se trata del caso de "Sherlock Holmes" llamado:

"La Maldición de la Momia."

Organiza el club de Rol AURYN, con la colaboración del grupo de teatro GENESIS TEATRAL.

No podemos daros más información al respecto puesto que en estos momentos (a punto de cerrar este número) todavía no se ha celebrado el evento.

Nuevos distribuidores.

Desde principios de Mayo, la tienda de juegos JOCS & GAMES es también distribuidora. Especializada en productos GAMES WORKSHOP y PUZZLES FALCON (catálogo disponible).



Mass Media.

Parece ser que los medios de comunicación empiezan a interesarse por los juegos, ya sean Estratégicos, de Simulación O de Rol (E.S.O.R).

De este modo, en el programa "TRES PER QUATRE" (12), del circuito catalán de TV-1, se realizó un reportaje sobre juegos de estrategia en el que intervinieron JOC INTERNACIONAL y miembros del club ALPHA, cantando las alabanzas de este tipo de juegos...

Y eso no es todo. También la radio se interesa por los juegos. Concretamente en Radio 4 de RNE (Radio Nacional de España), en el programa "EL PATI", se realizó una entrevista a un miembro del club AURYN (redactor de TROLL).

La entrevista versó sobre los juegos de rol, con la intención de darlos a conocer mejor al público en general. No fué un éxito, todo hay que decirlo, a raíz del poco interés que mostraron los entrevistadores del programa.

Grandeur Nature

PARADOXE:

Del 11 al 12 de julio, Rol en Vivo medieval-fantástico en Parthenay.
Del 20 al 21 de septiembre, Rol en vivo basado en una aventura en el mundo de Tolkein, en la región parisina, en colaboración con "Les Compagnons de l'Anneau" (¡Anillo!). Para más información:

PARADOXES, 27 Bd Malesherbes
75008 PARIS

Tel: 42.66.56.00 (de 10.30 y 15.30)

Del 5 al 12 de Julio (¡7 días!) se organizará una partida de rol en vivo de "La Llamada del Cthulhu". No sabemos exactamente dónde se desarrollará, pero por 2000 Frs (incluyendo el transporte, albergue, comida, seguro y por supuesto, participación al juego) los amantes de lo lovecraftiano tendrán toda una semana para perder la poca salud mental que les quedaba. Edad mínima: 18 años.

Más información e inscripciones a:

LA COMPAGNIE FRANÇAISE DES
LUDOPHILES. 23, CHEMIN DE LA
SURPRISE -95800 CERGY-
TEL: 30.73.27.21

Juegos

Que la fuerza te acompañe...

La casa WEST AND GAMES ha adquirido los derechos de STAR WARS (La Guerra de las Galaxias) por lo que (nos lo tememos) pronto tendremos el honor de conocer STAR WARS ROLE-PLAYING GAME. Prevista su salida en otoño. Esperemos que Han Solo resulte más enrollado que Indiana Jones...

Runequest.

Parece ser que una firma española ha adquirido los derechos de edición para la versión en castellano del Rolgame de Chaosium-Avallon Hill, Runequest (ver nuestro informe sobre el juego en nuestro TROLL nº 5). Prevista su publicación dentro de año aproximadamente...

Nuevos Clubs.

Nuevo club en Barcelona. Se llama HQ y está ubicado en el Centro Cívico de la Sedeta. La mayoría de los componentes son originarios de M&S. Sus fundadores son: Sergio Escuriel, Jaume Molina y Javier Garriga.

HEROE es un nuevo Club de Madrid formado de la unión de PATA PALO, ROLE PLAYING CLUB, LUDOMANIA y otros.

En un carta muy marchosa, informan de sus deseos de intercambiar opiniones e informaciones varias (¡Estamos con vosotros!).

Actualmente están preparando una partida de Diplomacy por correo, a la que están todos invitados. Plazo: Hasta últimos de Junio. Gastos de fotocopias, sellos y demás: 500 Pts (1000 Pts si queréis además una fotocopia del tablero). Más información:

Antonio del Campo

Aptdo. de Correos 59052

- 28080 Madrid-

- Club HEROE-

Nuevos juegos de rol en Francia.

Para delicia de los francófonos, nuestro vecino país sigue publicando a buen ritmo los mejores juegos de rol. En esta ocasión, podemos contar con juegos como:

* CHILL, el célebre juego de Terror de Pacesetter, traducido por Schmidt Internacional.

* STORMBRINGER, de Chaosium, basado en las célebres novelas de Michael Moorcock, ha sido traducido por una nueva empresa que promete mucho, Oriflam.

Y de creación francesa:

* EMPIRES ET DYNASTIES, de PB Productions, con portada de Caza, juego de rol medieval-fantástico, que transcurre en un mundo, RHEA, explicado en un librito de 40 páginas. La crítica no le ha sido favorable.

* ZONE, de Siroz Productions, es un juego de rol contemporáneo cuyo ámbito son las grises calles de la ciudad y en el cual el jugador puede ser rocker, punk, skinhead o hardrocker... En definitiva, la amplia gama de tribus urbanas está representada en Zone.

El nuevo Chroniques.

Pese a que se trate del nº7 de Chroniques de Outre Monde, podemos hablar de un nuevo Chroniques.

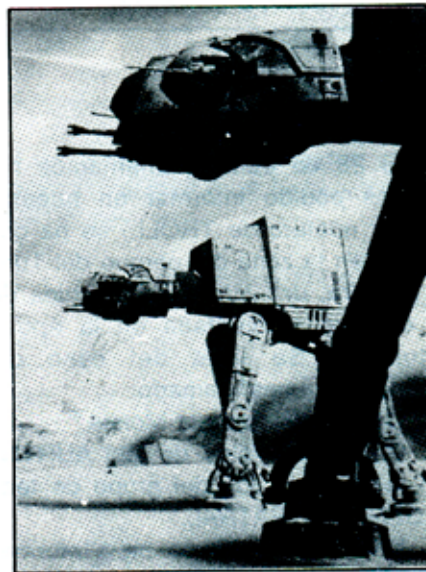
Primer cambio apreciable, sin duda, es la ausencia del lamentable jueguecito de rol-comic que ocupaba casi un tercio de la revista.

El segundo: La inserción de un interesante "Pavé" (Ladrillo), dedicado en este número a los monstruos más conocidos (Alien, Razorback, La Cosa, Gremlins, La Mosca...)

Y el tercero: Más Módulos (de Trauma, Paranoia, Chill y Runequest).

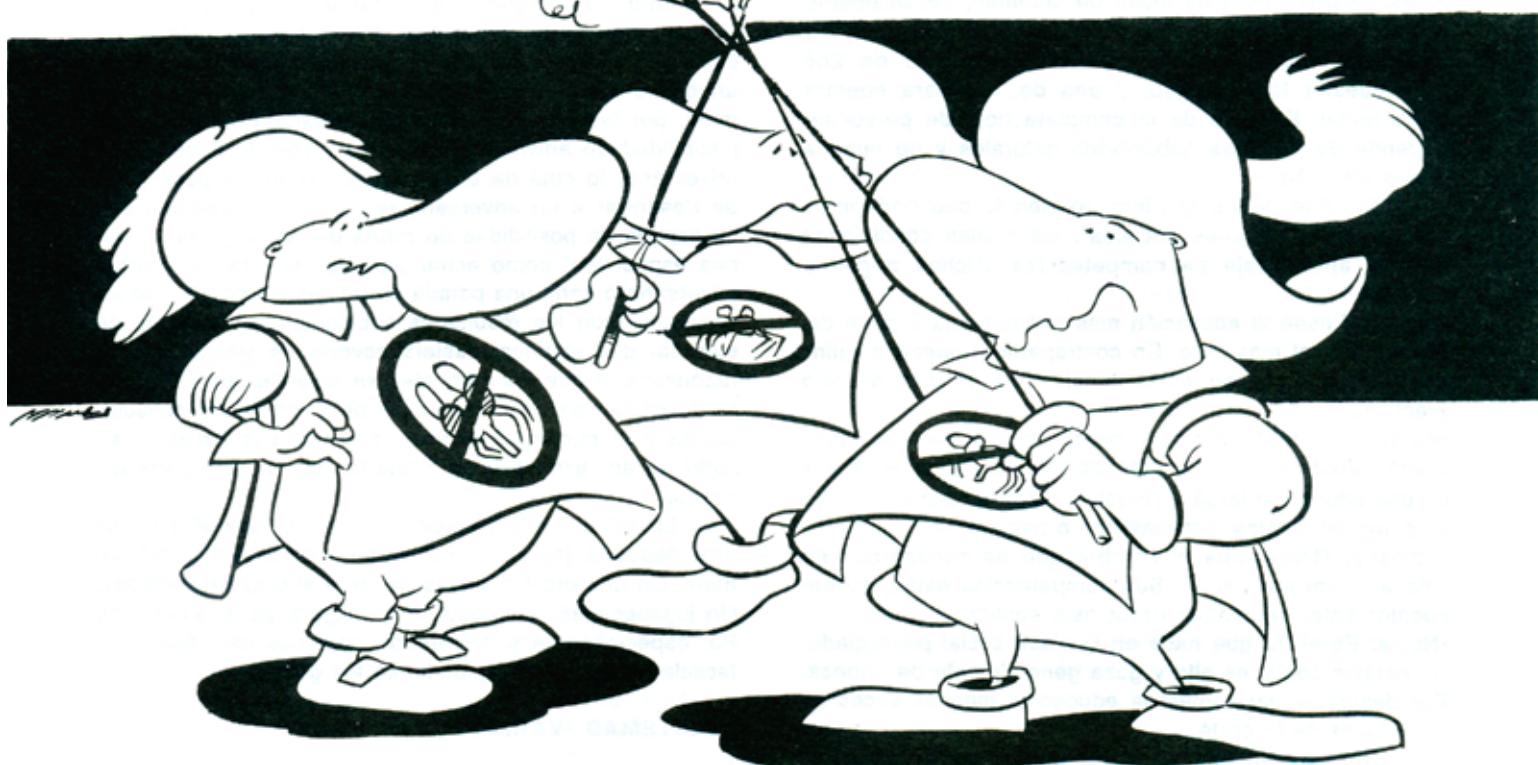
Jeux Descartes Plus.

Se trata de un suplemento trimestral que contiene ayudas, complementos, variantes y consejos sobre los juegos editados por la casa Descartes, por supuesto. El primer ejemplar incluye un mini-catálogo de las nuevas figuritas Ral Partha.



Accesorios

La firma Escenart sigue produciendo (para delicia de todos los aficionados) nuevas maquetas de "dungeons". Esta vez se trata de una "Entrada de Castillo" (Ref DF-2), y unos elementos de cocina tales como mesas, muebles, fregaderos, etc...



LES TROIS MOUSQUETAIRES

FICHA TECNICA:

Nombre:	"Les Trois Mousquetaires"
Editor:	Hexagonal
Aparición:	1986 (Traducción de "Flashing Blades", Fantasy Games Unlimited, Inc, 1984)
Tema:	Aventuras en la Francia del siglo XVII.
Nº Jugadores:	Entre 2 y 6.

TEMATICA Y AMBIENTACION

Se tiende a considerar a "Les trois Mousquetaires" como un juego histórico. Esto no es enteramente cierto. En él, los PJ no se dedican a destripar orcos y otra fauna, ni son destripados por Shogots y demás compañía.

Los jugadores asumen el rol de espadachines y aventureros, personajes de la época que les ha tocado vivir. Las aventuras no consisten en la salvación del mundo, ni en liberar princesas de dragones en celo, sino muchas veces, simplemente de sobrevivir, de intentar progresar en la rígida escala social de la Francia del siglo XVII. Y, con todo a pesar de su cuidada ambientación (más de 22 títulos en la bibliografía de la edición estudiada), que lo cubre sencillamente TODO, desde los acontecimientos históricos hasta el sistema de moneda o costumbres sociales, es más un juego novelesco que histórico. "Les trois Mousquetaires" bebe directamente de las fuentes de Alejandro Dumas y Robert Louis Stevenson. Los enemigos tienden a convertirse en enemigos mortales, y no son extrañas las huidas o apariciones espectaculares de aquél que se suponía muerto. Los PJ pueden buscar a aquella amante desconocida de una sola noche, al asesino de sus padres, al hombre que conoce el secreto de su origen... Como dice el propio autor, Mark Pettigrew: "En "Les trois Mousquetaires" todo es posible, excepto no poseer ambición o deseo de aventura."

PERSONAJES

El sistema de creación de PJ para "Les trois Mousquetaires" es a mi modo de entender, sencillamente genial. Se realizan 9 tiradas de dados: 6 de 3d6 (para los ya clásicos atributos características-base) 2 de 2d6 para nuestra talla y peso, y una de 1d6 para nuestra renta anual. El resto de la completa hoja de personaje depende de nuestras habilidades naturales y de nuestra propia elección.

Más que personajes-tipo, existen lo que podríamos definir como "orígenes sociales", los cuales condicionan nuestro aprendizaje de competencias. Dichos orígenes son:

- Ladrón. Posee la educación más rudimentaria y parte del escalón social más bajo. En contrapartida, puede adquirir un buen número de competencias de un alto sentido práctico...

- Burgués. es el PJ que goza de una educación más equilibrada, tanto en aspectos teóricos como prácticos. Goza de una educación larga y liberal. Pueden empezar el juego ya como burócratas, eclesiásticos o banqueros.

- Soldado. Representa el hombre que ha consagrado su vida a la carrera militar. Sus competencias están, consecuentemente, orientadas hacia este sentido.

- Noble. Es el PJ que nace en la clase social privilegiada. Su estatus social es alto y goza generalmente de riqueza. Por desgracia, su esmerada educación muchas veces es inútil fuera de la corte...

Una vez elegido el origen social se escogen las competencias, las cuales dependerán directamente de los atributos-base y de dicho origen. El personaje se completa con la elección de las competencias de combate y con "su vida pasada", antes del juego. Esta "vida pasada" es lo que define psicológicamente a un PJ. Se puede poseer una "Ventaja" que favorece al PJ (Fondos de Riqueza extra, propiedades, un lacayo fiel, contactos en la Corte, etc) y un "Secreto" que nos condiciona (Ser víctimas de un chantaje, vivir bajo un nombre falso, tener el vicio del juego, haber jurado venganza contra alguien...). Ambos, la "Ventaja" y el "Secreto" son conocidos sólo por el Master y el jugador.

EL COMBATE

El combate es extremadamente realista, complicado y mortal. Cada jugador (siempre condicionado por sus



orígenes sociales) elige las competencias de combate, y donde las aprende (desde la lucha callejera para el ladrón hasta el gremio de esgrimistas).

Sólo en esgrima hay cinco estilos diferentes (Español, Francés, Florentino, Caballeresco y Antiguo), cada uno con sus características especiales. Si a esto le añadimos los bonus o malus por fuerza, por arma esgrimida, por las diversas acciones de parada o esquivo; la posibilidad de adivinar el siguiente golpe de esgrima del adversario, lo cual da bonus en la parada; la posibilidad de desarmar a un adversario realizando un molinete con su espada; la posibilidad de rotura del arma; y las "acciones especiales" como echar tierra a los ojos de nuestro adversario o darle una patada en un lugar específico de su anatomía (con los resultados subsiguientes...), no es de extrañar que algunos masters noveles se sientan desconcertados, y que los combates se enlentezcan. Por suerte, la existencia de unas tablas de combate de consulta rápida y el que los jugadores escriban sus acciones en lugar de anunciarlas en voz alta facilita en gran parte las cosas.

La tabla de localización de impactos y efectos es otra pequeña joya. Un PJ puede acabar fácilmente sin nariz, sin una oreja o con la pierna o el brazo amputados. Un jugador experimentado no arriesgará alocadamente su PJ, especialmente si adversario para sus estocadas con facilidad y devuelve rápidamente los golpes.

SISTEMAS VARIOS

A destacar las tablas de consulta para todo: para realizar juicios, campañas militares, la subida o bajada de valores en el Mercado (para los banqueros), etc.

Es interesante el hecho de que los PJ no olviden que, al final de cada año, deberán pagar los impuestos reales (a la Corona) y el diezmo (a la Iglesia), lo cual puede dar lugar a más de una ruina (por suerte, en París abundan los usureros; algunos PJ pueden serlo).

PRECIO Y PRESENTACION

La versión estudiada consta de un libreto de 50 págs. de reglas condensadas, un libreto de aventuras y unas tablas de consulta rápida, así como una hoja de personaje para fotocopiar. Todo ello en una caja de cartón quizá demasiado débil. Las reglas son claras y están colocadas de una forma lógica. Cojea un poco en el apartado de ilustraciones y presentación general, pero su precio (alrededor de los 160 f) lo hace por lo demás muy asequible.

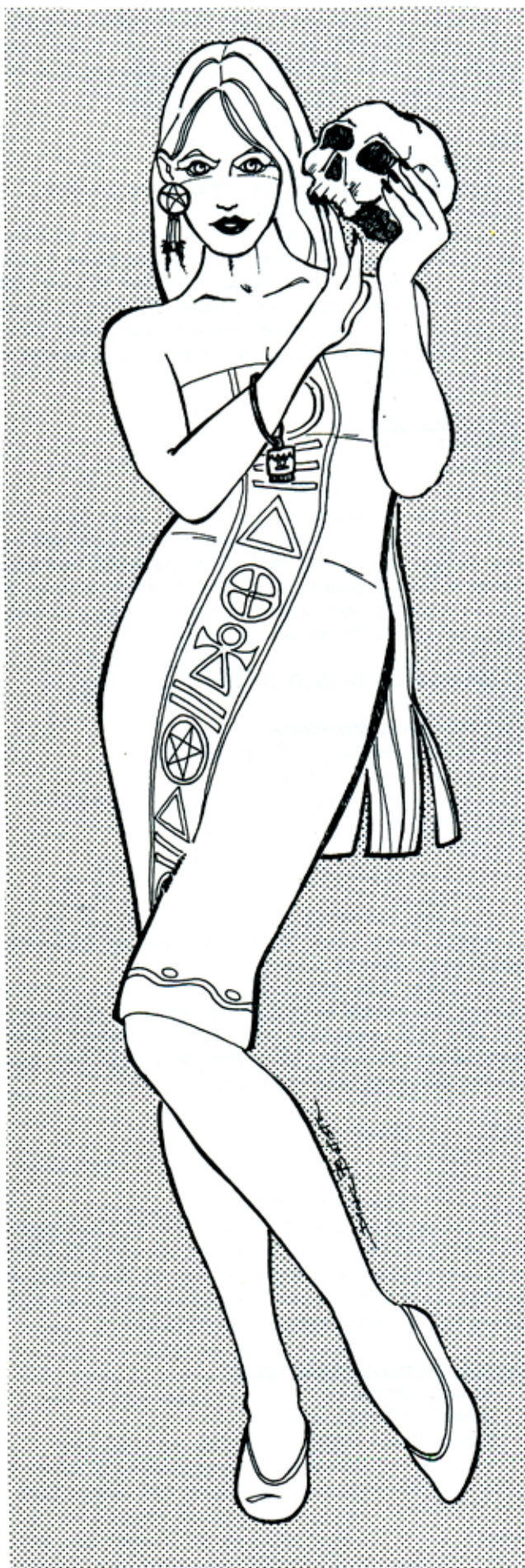
EXTENSIONES Y MODULOS

Hexagonal tiene prevista la publicación de "La Haute Mer" (extensión con reglas de piratas y combate en Alta mar) y otros módulos existentes ya en inglés.

IMPRESION GENERAL

Un juego bueno y diferente, con reglas exactas que no se contradicen entre sí y en el cual no hay un bien o un mal definidos, ni magia que desarrollar, ni armas poderosas que empuñar. A mi entender, un juego que merece ser jugado al menos una vez.

Ricard Ibañez.



La Bruja

LA BRUJA (Personaje femenino para D&D).

En el TROLL nº4 presentamos este nuevo personaje para D&D, con reglas para llegar hasta el tercer nivel. Presentamos ahora su progresión hasta el nivel 13º, al máximo que puede alcanzar.

Las brujas están organizadas en una Cofradía, ayudándose unas a otras en caso de dificultades. A partir del nivel 10, una bruja puede construirse un refugio-palacio, normalmente en una gruta en el bosque. La acompañarán 1d6 brujas de nivel 1-3 como servidas. Contarán con el apoyo y protección de los habitantes del bosque, a los cuales socorrerán en un momento de apuro.

Sólo puede existir una "Gran Madre". Cuando la poseedora del cargo muere, su sucesora es elegida en asamblea. La "Gran Madre" es la reina absoluta de las brujas.

Al envejecer, una bruja de alineamiento legal o neutral sigue permaneciendo vigorosa y ágil. Una bruja de alineamiento caótico se deforma y adquiere una fealdad repugnante (perdiendo entonces sus bonos por iniciativa).

Las brujas se llevan bien con elfos y halflings, inspirando una cierta desconfianza a los clérigos de bajo nivel (1-3).

CONJUROS DE TERCER NIVEL

- Lectura Mental.
- Hablar el idioma de otro alineamiento.
- Mirada hacia el pasado.
- Solidificación de los líquidos.
- Maldición de armas.

Lectura Mental

Alcance: 0

Duración: 1 asalto por nivel de la bruja.

Efecto: Sobre un ser inteligente a menos de 6 metros.

La bruja cierra los ojos y se concentra. En su mente aparecen entonces los pensamientos del ser sobre el que lanza el conjuro.

Hablar el idioma de otro alineamiento

Alcance: 0

Duración: 1 turno.

Efecto: Sobre la bruja misma.

Al lanzar este conjuro, la bruja olvida el idioma de su alineamiento tomando otro a su elección, con el cual puede comunicarse con aquellos que lo hablan.

Mirada hacia el pasado

Alcance: 0

Duración: 1 turno.

Efecto: Sobre la bruja misma.

La bruja se concentra sobre la habitación o paraje en el que se encuentra. Caerá en una especie de trance en el

cual verá los acontecimientos (generalmente violentos) que se hayan producido en el pasado. Si el número de acontecimientos ha sido muy numeroso o la sesión traumática, la bruja tiene que hacer una tirada contra conjuros o se desmayará durante 1d6 horas.

Solidificación de los líquidos

Alcance: 5 m por nivel de la bruja.

Duración: 1 turno.

Efecto: Sobre cualquier líquido.

Todos los líquidos en un radio de 5 m por nivel de la bruja se solidifican (excepto la sangre y líquidos calientes). Una bruja convertida en agua sobre la que se lance este hechizo morirá.

Maldición de armas

Alcance: 20 m.

Duración: Permanente.

Efecto: Sobre un arma, a elección de la bruja.

El arma sobre la que es lanzado el conjuro tiene un -3 para impactar, de manera permanente hasta que un clérigo lance un conjuro de "Eliminación de maldición".

CONJUROS DE CUARTO NIVEL

- Introducción de pensamientos.
- Transformación en rana.
- Fragilidad.
- Vuelo.
- Proyección astral.

Introducción de pensamientos

Alcance: 18 m.

Duración: 1d6 turnos.

Efecto: Sobre una criatura inteligente.

La bruja sólo puede lanzar este conjuro sobre una persona o sobre una criatura inteligente. Si la víctima no supera una tirada de salvación contra conjuros, la bruja puede dictarle órdenes introduciéndose en su cerebro. Dichas órdenes pueden ser del tipo: "Tú no me has visto", "vete a dar un paseo", "déjame ver qué arma tan bonita tienes", etc. Si se le ordena a la víctima que ataque a un amigo suyo o se golpee a sí misma, el hechizo se esfuma. De todos modos, el conjuro desaparece al cabo de 1d6 turnos. Si se ataca a la víctima, el conjuro desaparece igualmente.

Transformación en rana

Alcance: Toque.

Duración: Ver más abajo.

Efecto: Sobre criaturas humanas o menores de 3 dados de golpe como máximo.

La bruja posa su mano dulcemente sobre la víctima. Si ésta no supera un tiro de salvación contra conjuros, se transforma en rana o sapo a elección del Máster. Como rana (o sapo) sólo puede hacer dos cosas:

- Croar.
- Dar saltos (velocidad máxima: 10 m/turno ó 4 m/asalto). No puede hablar ni lanzar hechizos ni, por supuesto, pelear. Sus puntos de golpe quedan reducidos a 1. La víctima recupera su forma original cuando es besada por una doncella de sangre real (o un príncipe si la víctima es mujer).

Fragilidad

Alcance: 18 m.

Duración: Permanente.

Efecto: Cualquier objeto inanimado de no más de 1 m3.

El objeto sobre el que es lanzado el conjuro se vuelve frágil como el cristal, no resistiendo un sólo golpe. Este hechizo no puede aplicarse a objetos mágicos ni a estatuas animadas.

Vuelo

Alcance: Toque.

Duración: 1-10 turnos, con bonus de +1 por nivel.

Efecto: Sobre un objeto determinado.

La bruja debe lanzar este conjuro sobre una alfombra, una escoba o algo que sea capaz de transportarla. Puede avanzar con ella a una velocidad de 100 m/turno (30 m/asalto) no pudiendo lanzar ningún otro conjuro mientras vuela. Según las dimensiones del objeto podrá transportar compañeros o equipo, pero nunca puede exceder el peso de 4000 mn.

Proyección Astral

Alcance: 100 m.

Duración: 1d8 turnos.

Efecto: Sobre la bruja misma.

La bruja se tiende y proyecta su alma fuera del cuerpo. Su espíritu puede moverse entonces sin alejarse más de 100 m. Puede hablar, pero no lanzar hechizos. Puede atravesar puertas y paredes pero no el agua. Si alguien intenta tocarlo o atacarlo, desaparece, y la bruja pierde un 1d6 puntos de vida.

CONJUROS DE QUINTO NIVEL

- Maldición de la vida vegetal.
- Visión del presente.
- Cambio de sustancias líquidas.
- Vampirismo energético.
- Maldición pixie.

Maldición de la vida vegetal

Alcance: 72 m.

Duración: Permanente.

Efecto: Sobre todos los vegetales que se encuentren dentro de su radio de alcance.

Al lanzar esta maldición, los árboles se secan y mueren, las plantas se pudren, las flores se marchitan... Un elfo que presencia este conjuro atacará inmediatamente a la bruja. Las brujas de alineamiento legal tendrán bastantes reparos en lanzarlo.

Visión del presente

Alcance: 0

Duración: 2 turnos.

Efecto: Sobre la bruja misma.

La bruja, al concentrarse, ve lo que está sucediendo en otro lugar. Dicho lugar tiene que ser conocido por la bruja y no puede estar situado a más de 100 m/nivel de la bruja. Ésta, por supuesto, no puede intervenir en modo alguno en los acontecimientos que contempla.

Cambios de sustancias líquidas

Alcance: 36 m.

Duración: Permanente.

Efecto: Sobre 2 litros de líquido.

La bruja transforma un líquido en otro. El nuevo líquido no puede ser una poción mágica, pero sí un veneno.

Duración: Permanente.

Efecto: Sobre un ser vivo.

La bruja toca el cuerpo de su víctima. Si ésta no supera una tirada contra conjuros pierde un nivel de experiencia (y un dado de golpe). Si la bruja estaba herida recupera con esta operación 1 punto de golpe. (La víctima puede recuperarse con un conjuro de "eliminación de maldición".)

Maldición pixie

Alcance: 36 m.

Duración: Permanente.

Efecto: Sobre un ser vivo de 5 dados de golpe como máximo.

Si la víctima no supera su tiro de salvación puede ocurrirle lo siguiente (lanzar 1d6):

- 1- Una parte de su cuerpo (a elección de la bruja) crece cinco veces su tamaño.
- 2- Los pies de la víctima se retuercen sobre sí mismos (movimiento reducido a 10 m/turno ó 4 m/asalto). Tropezará con un resultado 1-4 de 1d6.
- 3- Hedor eterno: La víctima exhala un hedor asqueroso. Todos los que le rodean (incluido él mismo) en un radio de 12 m deben hacer una tirada contra venenos o tendrán un malus de -4 para impactar.
- 4- A la víctima le crece una cola de 1 m de largo. (Los colores de la cola quedan a la apreciación de la bruja. ¡¡Este verano se llevan rosa con motas fucsia!!)
- 5- La víctima se duerme y se pone a roncar.
- 6- El rostro de la víctima se cambia por el de la bruja y viceversa.

CONJUROS DE SEXTO NIVEL

- Conjuro de la hora lenta.
- Posesión infernal.
- Autotransformación en fuego.
- Animación de la piedra viva.
- Enfermedad mortal.



Conjuro de la hora lenta

Alcance: 72 m.

Duración: 1d6 + 4 asaltos.

Efecto: Sobre todo ser vivo, excepto para la bruja.

La bruja hace que el tiempo discurra 4 veces más lentamente para todos, excepto para ella. Las víctimas que no superen una tirada contra conjuros sólo podrán realizar una acción cada 4 asaltos.

Posesión infernal

Alcance: 0

Duración: Ver más abajo.

Efecto: Sobre la bruja misma.

La bruja abre las defensas de su cuerpo a una Aparición (muerto-viviente de apariencia brumosa). La Aparición poseerá el cuerpo de la bruja hasta que sea expulsada por un clérigo, conservando todos sus poderes. (Si el cuerpo de la bruja muere en la pelea, la Aparición huirá.)

Autotransformación en fuego

Alcance: 0

Duración: 3 turnos.

Efecto: Sobre la bruja misma.

La bruja se abraza a sí misma y convierte su carne en fuego. Todo lo que no sea su propio cuerpo, arde. Puede moverse a velocidad normal, quemando todo lo que se encuentre a su paso. El fuego causa 1d8 puntos de daño por asalto.

Si la bruja cae al agua o es apagada, muere.

Convertida en fuego, pierde su habilidad natural de andar sobre el agua.

Animación de la piedra viva

Alcance: 10 m.

Duración: 1 turno por nivel de la bruja.

Efecto: Sobre piedra no tallada en sillares o esculturas.

Este conjuro es efectivo en la llamada "roca viva", la roca que no ha sido cortada ni agujereada. La bruja podrá solicitar a la roca que le ayude: abriéndole un paso en medio de ella, provocando un desprendimiento, creando una montaña, etc. Los efectos desaparecen cuando la bruja muere.

Enfermedad mortal

Alcance: 72 m.

Duración: Permanente.

Efecto: sobre criaturas vivas que no rebasen el total de 2d12 dados de golpe.

Afectará a cualquier criatura que no supere una tirada contra veneno en un radio de 72 m alrededor de la bruja (en caso de que las criaturas sumen más de 2d12 dados de golpe, la bruja elegirá las víctimas). Las criaturas afectadas ven como su cuerpo empieza a pudrirse. Perderán 2d6 puntos de golpe en el acto, y 1d6 por turno hasta que un clérigo lance un conjuro de "Curación de heridas graves". Los muertos por esta terrible enfermedad no pueden ser resucitados.

CONJUROS DE SÉPTIMO NIVEL

- Nube desintegradora.
- Invocación de un Djinn.
- Necromancia.

Nube desintegradora

Alcance: 50 m.

Duración: 1 asalto.

Efecto: Un máximo de 2d10 seres vivos en una zona de 10 m2.

La bruja forma una nube de color rojo pálido alrededor de sus víctimas. Al disiparse la nube, éstas habrán perdido TODO lo que llevaban encima (armas, armaduras, tesoros, ropas...).

Invocación de un Djinn

Alcance: 50 m.

Duración: Concentración.

Efecto: Llamar a un Djinn (Genio Secundario).

La bruja se sienta en el suelo con las piernas cruzadas y se concentra llamando a un Djinn, genio del aire. Éste puede sentirse molesto por la invocación (resultado de 1-3 en 1d6), aunque no puede atacar a la bruja mientras ésta está concentrada. Puede hacerlo, sin embargo, a los que la rodean. Si el Djinn está de buen humor, puede pedirle que realice una tarea. El genio suele pedir algo a cambio: desde objetos mágicos hasta algún escarceo con la bruja si ésta está de buen ver. Intentará, de todos modos, engañarla (recordemos su alineamiento caótico).

Necromancia

Alcance: 15 m.

Duración: Permanente.

Efecto: Crear 1d6 zombies o esqueletos.

La bruja no domina la necroanimación tan bien como los clérigos o los magos. Sus criaturas son más débiles: los zombies no pueden poseer más de 2 dados de golpe y no puede crear más de 6. Si prefiere animar esqueletos, éstos sólo tendrán la mitad de los puntos de golpe de las criaturas que fueron.

Estos muertos vivientes servirán a la bruja hasta que sean destruidos por un clérigo, en combate o por el conjuro "Disipación de la magia".

Ricard Ibáñez.

TABLA DE EXPERIENCIA DE LA BRUJA

PX	NIVEL	TITULO	Nº CONJUROS Y NIVEL						
			1	2	3	4	5	6	7
0	1	Servidora	1	1	-	-	-	-	-
3000	2	Aprendiza	2	1	-	-	-	-	-
6000	3	Iniciada	2	2	-	-	-	-	-
12000	4	Aspirante	2	2	1	-	-	-	-
24000	5	Novicia	3	2	1	-	-	-	-
48000	6	Ilusionista	3	2	2	-	-	-	-
96000	7	Adivina	3	3	2	1	-	-	-
180000	8	Sabia	4	3	3	2	-	-	-
350000	9	Maestra	4	4	3	2	1	-	-
500000	10	Bruja, 10*	4	4	4	3	2	-	-
650000	11	Bruja, 11*	5	4	4	3	2	1	-
800000	12	Bruja, 12*	5	4	4	4	3	2	-
1000000	13	Gran Madre	5	4	4	4	3	2	1

A partir del décimo nivel (inclusive), el bonus por constitución ya no se aplica.
P.V: +1d4+1 por nivel ascendido hasta el noveno, +2P.V por nivel suplementario.

TABLA DE TIROS DE SALVACION

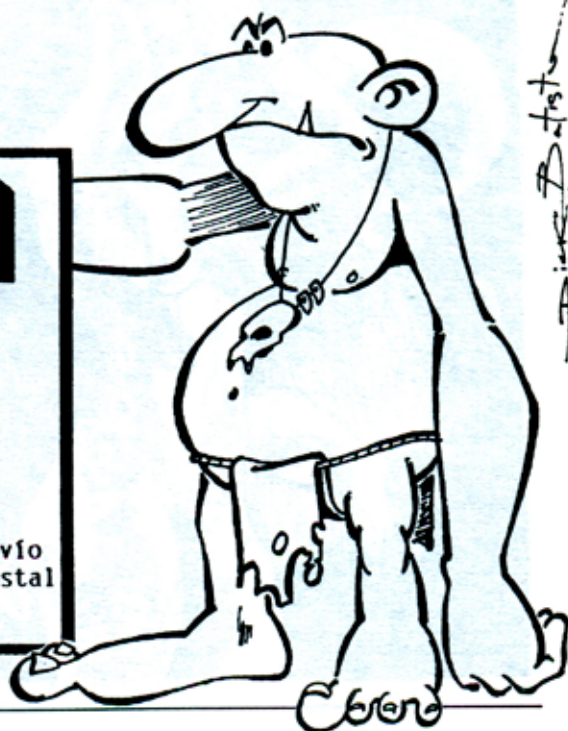
	1-3	4-6	7-9	10-13
Rayo o Veneno	9	7	5	3
Varita Mágica	10	8	6	4
Petrificación o Parálisis	11	9	7	5
Aliento de Dragón	15	12	9	6
Conjuro, Bastón o Cetro	13	10	7	4

Revista de Rol TROLL

Nombre
Apellidos
Edad Domicilio
Localidad Teléfono
Provincia Código Postal

Adjunto mi suscripción de 1200 ₧ + 150 ₧ de gastos de envío para 6 números de TROLL a partir del nº... por cheque postal o bancario a nombre de TROLL.

Pº URRUTIA 133-135,6ºD - 08031 - BARCELONA -



El Tesoro del Kobold



Esta nueva sección sustituye nuestro apartado -concurso "El Gusto es mío", en el que publicábamos los monstruos más originales, remitidos por nuestros lectores, y premiando el publicado con una suscripción a nuestra revista por un año.

Vamos a dejar descansar nuestra sección concurso durante un tiempo para ofrecer a nuestros lectores un nuevo servicio que, a juzgar por las cartas recibidas, tendrá una buena acogida.

En esta primera etapa, y a la espera de recibir más cartas vuestras, hemos seleccionado las preguntas más interesantes recibidas en su día en el club AURYN, cuando éste empezó su conocida dinámica de relaciones hacia el exterior.

La pregunta que más se nos formuló ha sido la que determinó el título de esta nueva sección. El 88% de las cartas recibidas nos preguntaban, angustiadas:

¿Cuál es el tesoro del Kobold?

Pues bien, el tipo de tesoro no es caótico, sino de tipo P para tesoro individual y de tipo J para grupo.

Lo sentimos por las protestas de los Kobolds, indignados por la divulgación de esta información, que permite por fin que Hacienda tome cartas en el asunto.

¿Para qué sirve el símbolo sagrado? ¿Cómo se ahuyentan los muertos-vivientes?

Dos preguntas que repetidas veces nos encontramos en vuestras cartas, aunque a menudo sólo figura una de ellas.

Para los que todavía no lo hayan pillado, se puede observar que la primera contesta a la segunda y viceversa.

Efectivamente, así como la clériga de la aventura en solitario, Aleena, esgrimía su símbolo frente a los necrófagos gritándoles "¡Vade Retro!" para ahuyentarlos, vuestro clérigo (y sólo él) tendrá que proceder de idéntica manera.

¿Es lo mismo un Halfling que un Hobbit?

Fosfi, célebre hobbit de D&D por haber matado a un Dragón (eso sí, bebé) reconoce no entender por qué

los humanos se complican tanto. De hecho, parece ser que los hobbits son llamados halflings por los elfos y medianos por los humanos...¿O era al revés?

¿ Si unos muertos-vivientes están acorralados (en una esquina sin salida o por un grupo de aventureros) y les expulsa un clérigo, qué ocurre?

Hemos hecho un sondeo entre los numerosos clérigos de D&D que conocemos y todos ellos nos han asegurado que ningún muerto-viviente ha escapado volando.

Las reacciones más habituales han sido pelear para intentar abrirse paso y escapar, o quedarse pegados a la pared aterrorizados (eso sí, al primer mamporro que reciban se les va la tontería y empiezan a repartir leña...)

Sin embargo, ante nuestra pregunta, muchos clérigos nos han advertido que lo aconsejable en estos casos es expulsar mientras se vea que los muertos-vivientes pueden huir, obviamente. En caso contrario, la

gran mayoría opta por desenfundar sus martillos, mazas o similares.

Hay que decir también, que un muerto-viviente tan sólo explota cuando el clérigo que realiza la expulsión es de nivel elevado. Desgraciadamente, no hemos encontrado a ninguno que nos haya podido relatar tan sublime experiencia...

¿Una espada maldita -2, una vez retirada la maldición, se convierte en una espada +2?

Nuestro afamado guerrero PLUK, que pasó en una ocasión por un trance semejante, nos ha afirmado de modo contundente: NO.

¿Puede un conjuro de sueño no afectar a ninguna criatura?

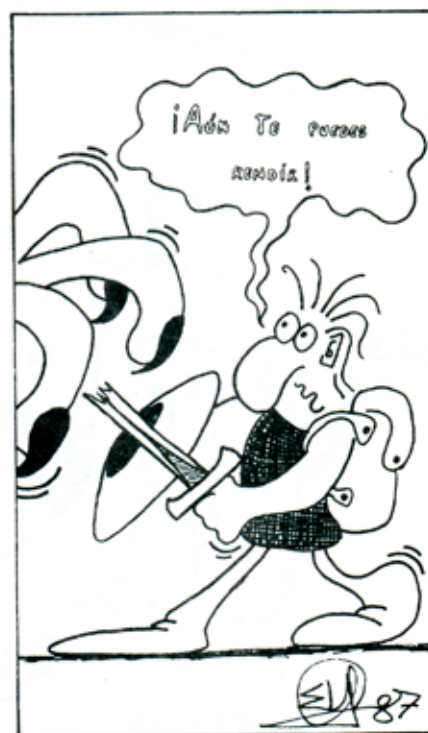
La experiencia narra que sí, o eso parece. En un largo combate de cinco aventureros contra un Dragón Rojo llamado ZIPPO, el mago FLIX DE PASIC DE LA VALLE DEL TORGAL, apartado de la contienda decidió intervenir

lanzando dicho conjuro. El efecto fue nulo y FLIX DE PASIC DE LA VALLE DEL TORGAL se lamentó de no haberle dormido ni siquiera un pie. Eso sí, FLIX DE PASIC DE LA VALLE DEL TORGAL es algo novato, y lleva pocos años ejerciendo de mago, como todo el mundo sabe en DAFAR (Con un nombre así no nos extraña nada...).

¿Un Dragón se puede matar en lugar de intentar que se rinda?

Muchos aventureros están actualmente convencidos de que no se puede hablar con todos los dragones para intentar persuadirlos de que se rindan. De hecho, existe un cementerio en Holgart dedicado a albergar "las almas de aquellos estúpidos infelices que dialogaron con ZIPPO, el dragón rojo, en vez de huir o desenfundar".

Ahora bien, no son muchos los que pueden presumir de haber matado a un dragón (¡Y menos a ZIPPO!).



DUNGEONS & DRAGONS®

AVENTURA & JUEGO



TU SUERTE DEPENDE TANTO DE TU EXPERIENCIA,
HABILIDAD Y AUDACIA COMO DEL AZAR.

UN NUEVO Y EXCITANTE CONCEPTO DE JUEGO
CON REGLAMENTO A TRAVES DE UN LIBRO.



Editorial TIMUN MAS.



COLECCIÓN



ENIGMA



DOS NUEVOS Y
APASIONANTES
LIBROS-JUEGO



¿Puedes resolver el enigma de la Piedra de Sangre?
¿Puedes desvelar el misterio de la Luz Negra?

Atrévete a enfrentarte al reto que te ofrece la colección Enigma.

Editorial TIMUN MAS, S.A.

Castillejos. 294

08025 Barcelona

FANTASÍA

LOS BEORONI O LOS PARASITOS PLANETARIOS

Los Beoroni poblaban un sólo planeta: un manto verde cubría la corteza y una atmósfera limpia e íntegra eran condiciones favorables para la vida. Si historia era larga pero su civilización se centró solo en su planeta natal; nunca sintieron inquietud de viajar a otros planetas o colonizar otros mundos, por lo que su ingeniería espacial se vio muy retrasada.

La clase soberana, los técnicos, la clase obrera y los reproductores formaban, en este orden y escalonadamente, la pirámide social. La clasificación venía dada por los genes de capacitación nunca por méritos, de este modo los soberanos nacían y crecían siéndolo, del mismo modo que el resto de escalas en su estatus.

La clase soberana formaba el Supra Comité, que dirigía la nación tanto política como económicamente. Esta última, en su planeta natal, era básicamente rural, y mantenían un comercio de oxígeno y ozono que cultivaban en grandes cantidades en el enorme pulmón vegetal que cubría la superficie. Almacenado y depurado era vendido a las bases aéreas de suministro que periódicamente cubrían una red de mercado exterior.

Los Beoroni, a pesar de sus condiciones, no respetaron los controles de natalidad marcados por los gobernantes, por lo que su alto índice de reproducción pronto colocó el estado demográfico del planeta en un punto crítico. El planeta beoroni debía expandirse o morir.

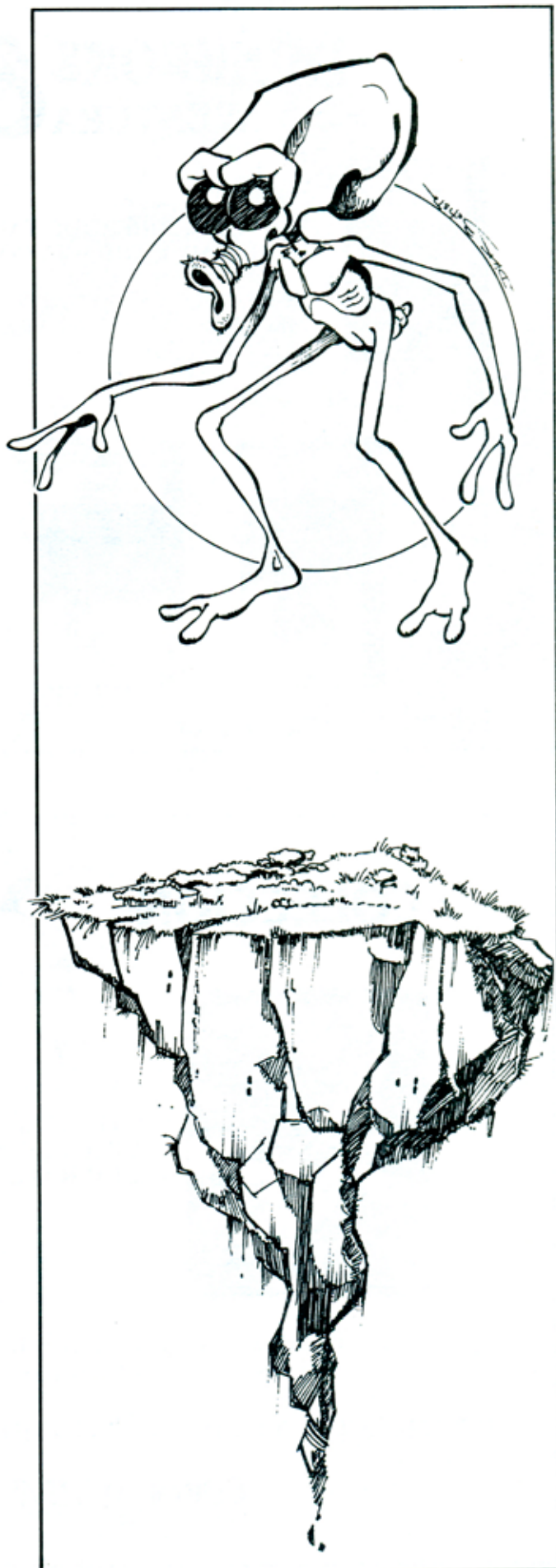
La dificultad principal fue que el bajo desarrollo tecnológico no permitía emprender una operación de éxodo a gran escala; era necesario dedicar mucho tiempo a investigar científicamente y esto era precisamente lo que más falta hacía: Tiempo.

El Supra Comité tomó una decisión desesperada: un equipo de ingenieros aprovechó las grietas viviendo para distribuir el planeta en parcelas, y colocaron estratégicamente cargas térmicas a gran profundidad que, al estallar, astillarían el planeta y convertiría estas parcelas en unidades político-económico-sociales independientes.

La explosión se produjo y la deflagración expulsó las cuñas coloniales a un viaje errante por el espacio, dando comienzo así la mayor odisea de supervivencia jamás conocida...

(Continuará)

Ricardo Batista y Angel Perez.
Equipo Escenart.



FANTASÍA

Cuando dejéis al norte Holgart, las nueve ciudades, tendréis el camino suave y el paisaje amable. Alegrad la vista con la contemplación del majestuoso estuario del río Ilvin, que baja sus aguas gélidas por el valle de Dornolt y aquí las entrega al templado mar. Y preparad vuestras bolsas, pues os acercáis a Trid, la ciudad del comercio. Trid, rodeada de agua, cuyos hombres entienden de los vientos y de hacer la guerra en el mar, así como de grandes viajes al sur desconocido.

Vedla acariciados por las olas de sus muros, o rodeados por ancho y profundo foso. Podéis entrar en ella a través de la puerta del "Camino de Tierra". ¡Cuanta riqueza en los palacetes que flanquean la Calle de Oro hasta su final! Sabed que aquí viven los grandes comerciantes de Trid, los dueños de barcos e inmensas fortunas, que con su sabiduría y benevolencia gobiernan la ciudad y capitanean su milicia. Pasead disfrutando del espectáculo de la belleza y la elegancia hasta llegar a la Plaza de los Dones de Nimara, junto a su templo, en la que la más generosa y dulce fuente se ofrece a las necesidades de vecinos y viajeros; su agua desborda en alegres saltos hacia las canalizaciones que la distribuyen a otros muchos lugares de la ciudad, llenándola de frescura y salud, pues nunca se agota ni envenena con el mal que apeseta a los hombres.

Pero si hermosos y suntuosos son el Templo de Nimara y su Fuente, hermosos y suntuosos en verdad son también la Casa de Gobierno y el Castillo con su vasta plaza. Son estos edificios sede del Concejo y del Consejero y cuartel general de la milicia de Trid; desde sus azoteas se divisa la ciudad entera y todos sus alrededores.

Dejadme ahora hablar del barrio de los comerciantes, pues está junto a nosotros. Rectas y amplias son sus principales calles: del Arrabal, del Comercio (que atraviesa la ciudad a su ancho y se abre en la plaza del Comercio) o de la Cuesta. Aquí podéis encontrar gente de todas las razas y mercaderías de todos los géneros, y todas ellas pagan su diezmo a la ciudad, y fundamentan su opulencia y prosperidad. Casas de mercaderes, de capitanes de navío, de cambistas y prestamistas encontraréis aquí, todas ricas y bien construidas; también almacenes

llenos y posadas confortables, donde reposan mercancías y viajeros en espera de tomar camino hacia las Darland's o embarcar hacia el Sur.

¿Y esta es toda la riqueza de Trid? No, con ser mucha, pues gran parte de la ciudad la ocupa el barrio de los artesanos, que da cabida a todos los nobles oficios que podáis imaginar: alfareros, tejedores, carpinteros, ebanistas, herreros, armeros, cordeleros, curtidores, tallistas, pintores, químicos, médicos, ópticos, vidrieros, repujadores en cuero, madera o metales, sastres, sombrereros, zapateros, bordadores y recamadores, talarbarteros, toneleros, maestros de obra, canteros, carpinteros navales... Centenares de personas que elaboran todo aquello que hace cómoda la vida diaria y fastuoso el lujo. Y están organizados en gremios, que impiden la competencia de extraños y controlan los precios y la calidad de lo producido, de manera que puedes asegurar que en sus casas compras con confianza y mutuo beneficio; los integrantes de un mismo gremio tienen por costumbre habitar en una misma calle (que recibe el nombre del oficio al que se dedican sus vecinos) y contratar milicias propias que garanticen la seguridad en sus calles y casas.

Así es como este populoso barrio, productor de tanta riqueza, es la joya y la fama de Trid en todas las Darland's y atrae a los mejores y más nombrados maestros de todos los oficios. Bien cierto que aquí los hallaréis si los necesitáis y podéis pagar su precio.

Otras gentes hay en Trid de las que no hemos hablado porque no tienen un barrio propio, sino que se distribuyen según su mayor o menor fortuna, entre sus conciudadanos. Marinos, pilotos y navegantes construyeron sus casas entre los artesanos; igual proceder siguieron los milicianos gremiales y de la ciudad, aunque muchos de ellos viven en el castillo o en las grandiosas torres de la muralla, verdaderas pequeñas fortalezas. Los posaderos abren sus puertas en los barrios de los comerciantes y de los artesanos, según la calidad de su mesa y de sus vinos; a su amparo ejercen aquellas criaturas que procuran el solaz de los exasperados por largos viajes y largas ausencias (o no tan largas) ¡Hombres y mujeres de todas

las tierras, belleza singular al servicio de vuestro deleite, si podéis pagarlos!

Por cierto... guardad bien vuestras bolsas, pues donde haya riqueza encontraréis siempre quien la ame sin ser suya. Curioso es el gremio de los ladrones, que, no siendo oficial, todos conocen y respetan; sus cofrades roban lo necesario e impiden el ejercicio de sus colegas extranjeros, y la milicia los persigue lo imprescindible. Vigilad, pues, aunque pocos, son muy hábiles.

Y esto es cuanto conozco de Trid, la ciudad, mas no he acabado. Salid conmigo por la puerta del Arrabal. A través de ella circulan las mercaderías que alcanzan y abandonan Trid y en ella se encuentra la guardia especial que vigila el tránsito y cobra la alcabala que corresponde a cada artículo. Venid, seguidme por la derecha; ¡Aquí está el puerto de Trid! ¡Mirad los muelles de la mejor piedra y las orgullosas torres que la defienden, en una de las cuales arde un fuego constante para guiar a buen puerto las naves! Admirad las panzudas naves mercantes y las orgullosas galeras que los nobles señores de Trid arman para la guerra y las provechosas incursiones en ajenos mares y costas. Ved cuánta gente faenando entre naves, mercaderías y aparejos. Notad la diversidad y pujanza de olores: pez, salitre, madera, lona, especias... este tufio es el sello de Trid, su orgullo.

Ahora, si os place, volved conmigo a la puerta del Arrabal para ganar campo abierto, junto a la costa. He de mostraros el barrio de, sin duda, mayor nombradía de esta famosa ciudad.

Aquí lo tenéis: el Arrabal.

Como podéis notar, esta construido fuera de los muros, cerca de la playa, junto al "puerto libre" y a algunos astilleros alineados directamente sobre la orilla.

Al principio no fué más que un pacífico barrio de marineros, pero la posibilidad de escapar a los impuestos atrajo a numerosos negociantes que prefirieron correr el riesgo de comerciar clandestinamente, de espaldas a la ciudad.

En las innumerables posadas, tascas y trastiendas todo se vende y todo se compra, maravillas y horrores, príncipes verdaderos con falsas joyas y mendigos fabulosamente ricos. Este es el paraíso del Fraude y de la ocasión extraña.

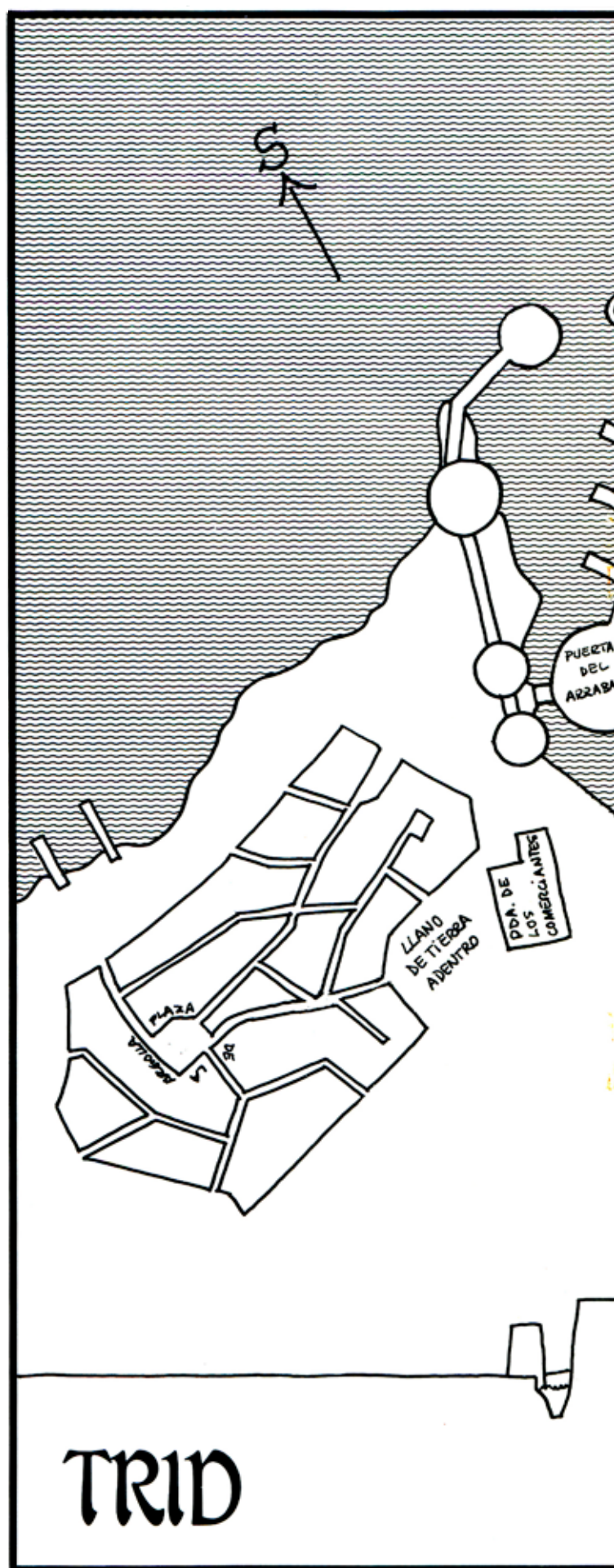
Aquí los poderosos tienen sus milicias personales y sus asesinos a sueldo. Aquí los posaderos tienen el vino más dulce y el veneno más áspero. Aquí podéis encontrar el criado más leal y la muerte más estúpida. Todo lo que habéis oído contar sobre el Arrabal de Trid es cierto y aún es poco.

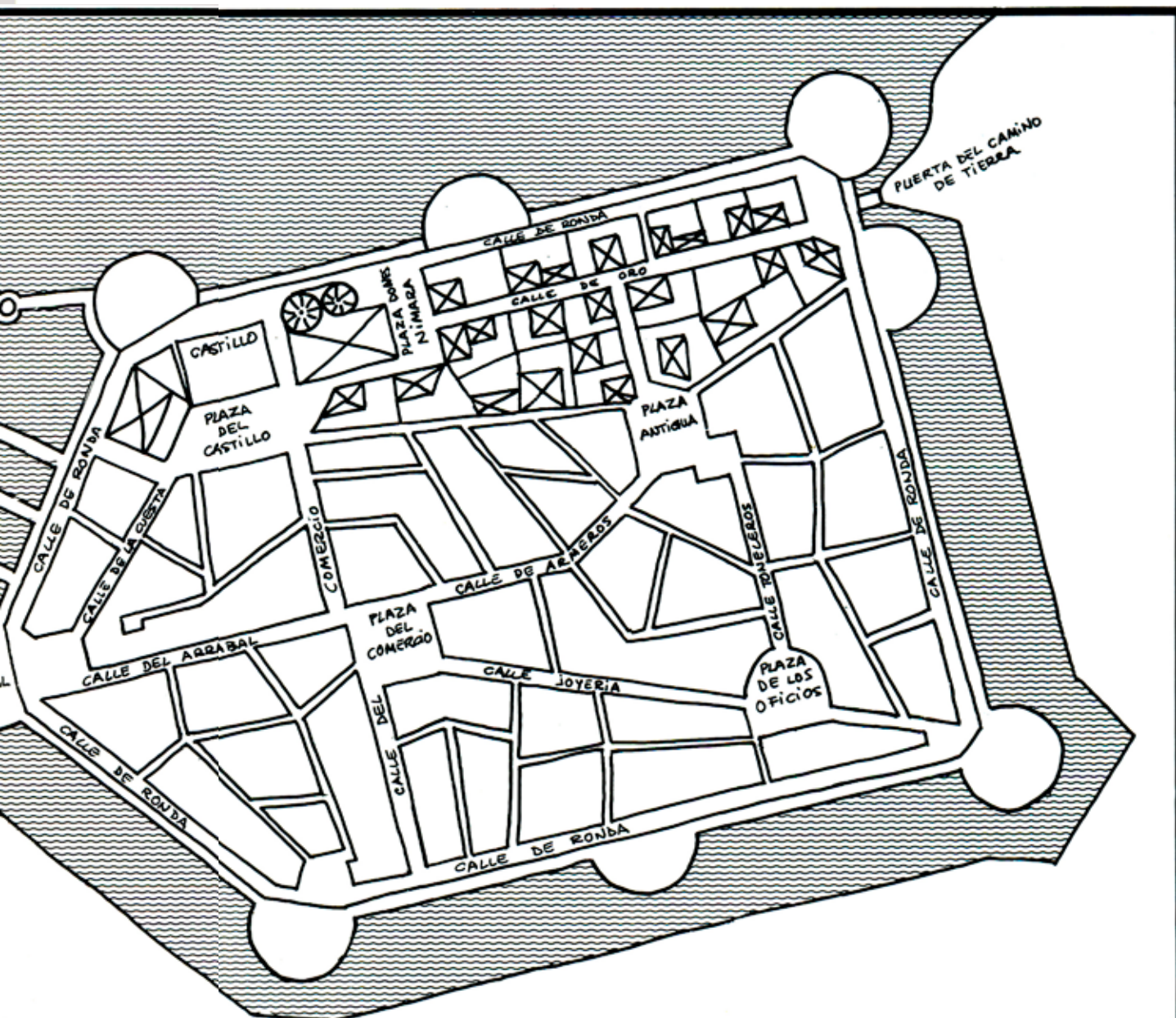
En la "posada de los comerciantes" (tan vasta es que tiene sus propias calles y plazuelas internas) se cierran más tratos que en la propia Trid. Por la plaza de la Argolla de hierro circula gente a la que no se vuelve a ver. Por calles y travesías hay un hormigueo continuo y sin razón. En el llano de Tierra Adentro se venden verduras y animales, en apariencia. ¡Por todas partes trampa y engaño para evitar las patrullas que de Trid vienen en busca de mercancías clandestinas!

A comprar barato y vender con ventaja venid al Arrabal. Venid a la juega y al placer, al asunto turbio y ventajoso. Pero estad atentos: os puede ir en ello... ¡La vida!

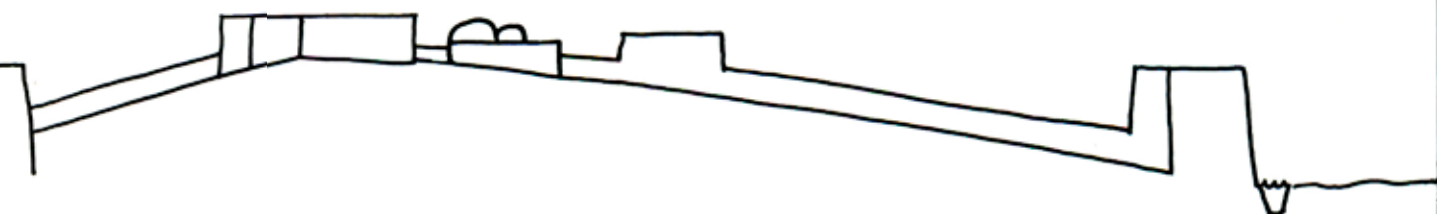
Después de lo que os he narrado, decidme si conocéis, en las Darland's o en cualquier otro rincón, ciudad tan prodigiosa. Decidme, decidme que sí, y no os creeré.

Endika Garmendia.





1:10.000



COMO FORMAR UN CLUB

Confirmando lo anunciado en el anterior número de TROLL, vamos a ofrecer a todos los clubs y jugadores, lectores de nuestra revista, un auténtico servicio de información, que intentará solventar todas las dudas y consultas que dirijáis a nuestra redacción.

Tanto en la redacción de TROLL como en la secretaría del club de rol AURYN, la mayoría del abundante correo que recibimos versa en torno a la formación de clubs: Cartas de amigos o jugadores apasionados que desean "formalizar" su situación con el fin de darle a ese grupo un carácter más oficial, un presupuesto propio para poder desarrollar más actividades, una cierta "imagen" a la hora de entablar conversación con entes públicos (casales de jóvenes, centros cívicos, municipalidad, obras sociales...) para tratar hipotéticas subvenciones o atribución de un local, por ejemplo.

Puesto que el principal problema reside en la "legalización" del grupo, hemos pensado ofreceros en TROLL un "modus operandi" y, a guisa de aperitivo, os ofrecemos un tipo de estatutos teóricos para la formación de un club que adaptaréis a cada caso particular. (En el caso del club de rol AURYN la documentación fué entregada a la Dirección General de Entidades Jurídicas y de Derecho del Departamento de justicia de la Generalitat de Catalunya, aunque pensamos que la diferencia con otros gobiernos autonómicos debe de ser mínima.)

Para la creación de una asociación es imprescindible formar un equipo de trabajo que canalice el funcionamiento de la misma: La Junta Directiva compuesta por un PRESIDENTE, un VICEPRESIDENTE, un SECRETARIO y un TESORERO como mínimo. Todos los componentes de la Junta deben ser mayores de edad con todos sus derechos cívicos. A continuación, el modelo suscinto de estatutos sugerido por la administración:

Los estatutos presentados se dividen en 9 capítulos:

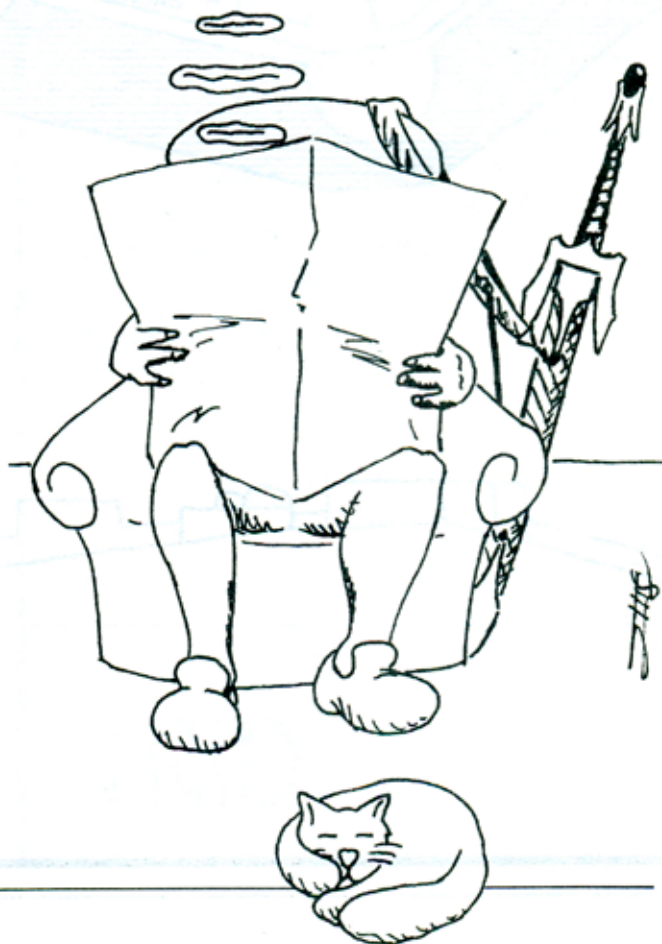
- CAPITULO 1: Denominación de la asociación.
- CAPITULO 2: Objetivos de la asociación.
- CAPITULO 3: Domicilio de la asociación.
- CAPITULO 4: Ambito territorial de la asociación.
- CAPITULO 5: Organos Directivos y Forma de Administración.
- CAPITULO 6: Admisión y pérdida de la calidad de socio.
- CAPITULO 7: Derechos y deberes de los miembros del Club.
- CAPITULO 8: Patrimonio fundacional, recursos y presupuesto anual.
- CAPITULO 9: Aplicación del patrimonio en caso de disolución.

Los capítulos 1, 2, 3 y 4 son sencillos y solo requieren uno o dos artículos por capítulo. El capítulo 4 se refiere al ámbito territorial en el cual pensáis desarrollar las actividades de vuestro club (podéis operar únicamente en vuestra ciudad, o bien en la región, ¡o incluso a nivel nacional!).

A partir del capítulo 5, la cosa se complica y hay que definir todas las cuestiones burocráticas (que tanto odiamos) del Club. "Organos Directivos y Forma de Administración" engloba todos los artículos referentes a la Junta Directiva, su elección en Asamblea General y el sistema de votación utilizado. La presentación de las candidaturas (en listas cerradas o abiertas). El sistema electoral (por mayoría absoluta, simple, etc). Las con-

diciones para ser candidato a Junta Directiva (es obligatorio ser mayor de edad). Las diferentes misiones de la Junta y de los socios (velar por el orden interno, cumplir los estatutos, sancionar a quién no lo cumpla, cumplir cada miembro con su cargo, preveer el cese de los miembros del club, presentar el balance económico, las actividades a realizar, el balance anual en asamblea general...). Especificar los cargos de dicha Junta (la composición mínima es la que os hemos mencionado anteriormente). Definir detalladamente la misión de cada miembro de la Junta (el que preside, el que vice-preside, adorna y anima... el que tira todos los hilos desde la sombra, el que controla la pasta y los demás que dan la paliza). Especificar el calendario de reuniones de la Junta, los objetivos de la Junta, los casos de sanción y de moción de censura (determinando quién puede aplicar la moción, a un miembro de la Junta o a la totalidad, como presentarla, sus implicaciones...).

Dentro de este mismo capítulo es recomendable separar los artículos que se puedan englobar con un subtítulo para el apartado ASAMBLEA GENERAL. En ese apartado, enumerar los artículos sobre asambleas de carácter ordinario y extraordinario, el derecho a voz y voto, la toma de decisiones (y su acatamiento), las condiciones de participación en asambleas, la posibilidad (o no) de delegar en las mismas, la periodicidad de las asambleas ordinarias (6 meses o cada año). El orden del día (lectura del acta de la asamblea anterior, balance y estado de cuentas, memoria de la Junta, presupuesto para próxi-



mos meses. Propuestas, iniciativas, proyectos, renovación de cargos si los hay, ruegos y preguntas). Permanencia de los cargos. Quién y cómo se convocan las asambleas extraordinarias. Plazos de convocatorias, normas de régimen interno (mientras éste no contradiga los estatutos).

Trás lo cual podemos pasar al capítulo 6 sobre admisión y pérdida de la calidad de socio. Los artículos deben prever si la admisión se hace con ciertas condiciones y cuales son éstas, a quienes se deben dirigir los interesados y la resolución de los casos de sanción y expulsión de algún socio.

Capítulo 7: Los derechos y deberes del socio. Dos artículos definen este capítulo como lo podéis suponer. Derechos (utilización de instalaciones, participación en asambleas y actos, solicitar asambleas o intervención de la Junta, sugerir ideas, tener derecho a voz y voto en asambleas, etc...). Deberes (cumplir los artículos del estatuto, mantener el respeto a miembros e instalaciones, seguir indicaciones de la Junta, estar a corriente de pago, etc...)

El capítulo 8, sobre patrimonio fundacional, recursos y presupuesto anual suele ser el más fantástico. Los artículos que lo componen deben especificar si el club tiene o carece de patrimonio fundacional (enumeración en caso afirmativo de las propiedades, terrenos, acciones y otros valores, cotizables o no en bolsa); los recursos de que se disponen (cuotas, inscripciones en campeonatos, exhibiciones, ventas de material y diversas animaladas previstas); y el presupuesto anual (aquí podéis poner cualquier suma de dinero estrafalaria que se os ocurra para poder justificar en un futuro cualquier gasto exorbitado que surja a raíz de alguna idea de vuestros miembros, veánse jornadas, macro-campeonatos...)

Finalmente, en el capítulo 9, dedicado a la aplicación del Patrimonio en caso de disolución, es habitual incluir la lista de entidades dedicadas al mismo fin, o ludotecas o organismos oficiales a quienes destinaremos todo lo amasado durante nuestros años de funcionamiento.

Una vez elaborada vuestra saga estatutaria (que debéis entregar por duplicado), le adjuntaréis una declaración firmada por todos los socios fundadores (con nombres, apellidos, fecha de nacimiento, DNI, profesión, domicilios, clase de armadura, puntos de vida, clase, nivel, etc...) -también por duplicado- indicando el nombre de la asociación, su objetivo y la sede social de la misma. Pequeño detalle sin importancia: Sería deseable que los datos coincidiesen con los contenidos en los estatutos. Dicho esto, entregáis toda la documentación y a esperar. Suele tardar 3 meses al baño maría y 2 en microondas. El resultado es una sabrosa resolución acompañada de su nº de registro.

Evidentemente, esta es la receta más elemental. Existen variantes que incluyen más especias y salsas varias. Por ejemplo: Esta previsto la posibilidad de emplear algún personal asalariado (aunque dicha variante implica la declaración del mismo a organismos oficiales y sobre todo a administración fiscal.)

Que os salga bueno el pastel.

P.S. Si no os aclara las ideas el presente artículo, siempre podéis piratear (con las debidas adaptaciones) los estatutos de un club que conozcáis (aunque no sea de rol, que también los hay). O, ya en caso extremo y desesperado, pedir asesoramiento en el organismo que más tarde ha de tramitar el invento.

Diego Perez.

el mayor surtido de miniaturas para JdR, dioramas, etc.

(93) 322.0620

**JUEGOS SIN
FRONTERAS**

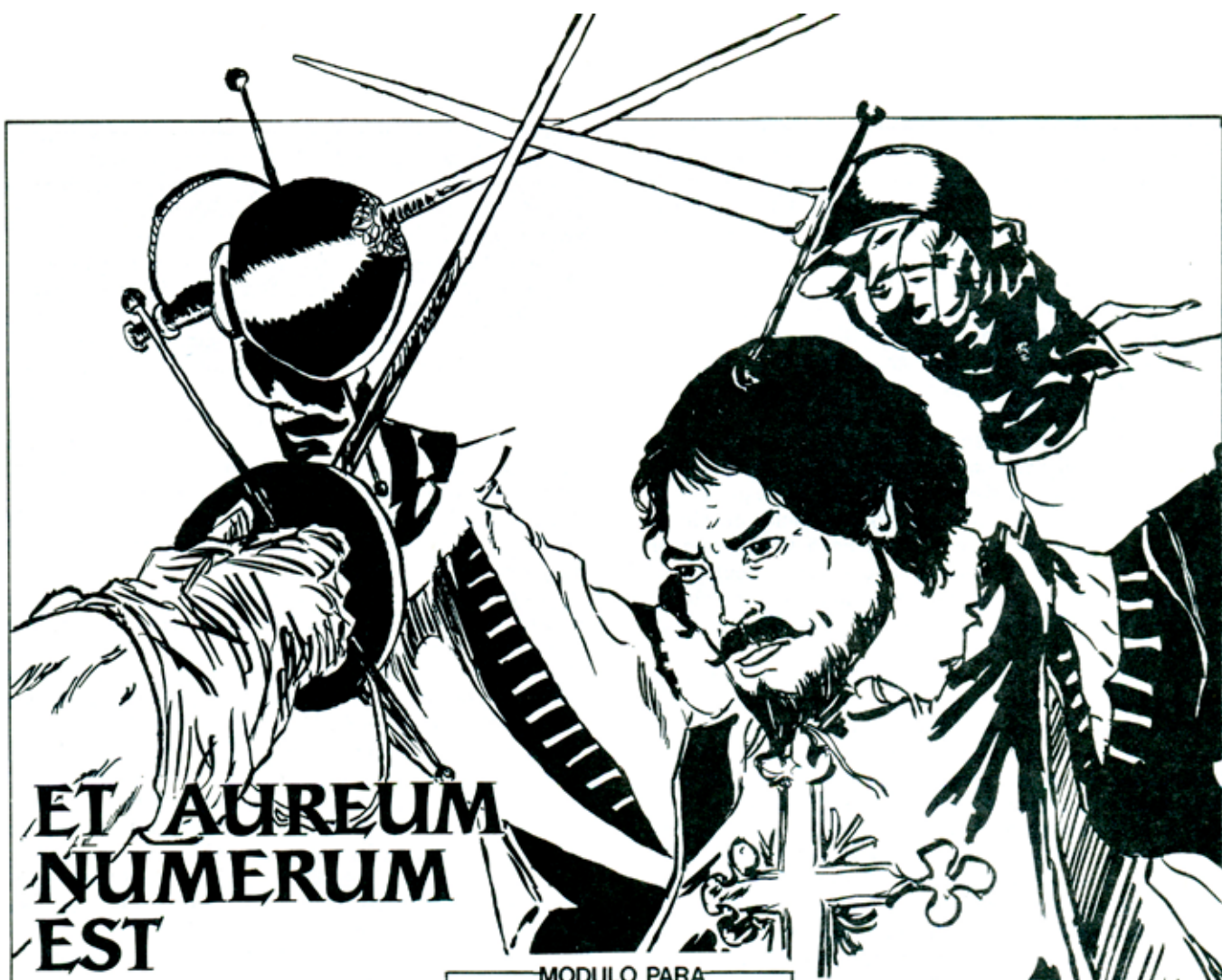


**Bushido
Cthulhu
Denizen
Fantasy Armies
Grenadier
Lord of the Rings
Dragonlords**

**Figuras y monstruos
Oficiales en Exclusiva**

Avenida de Roma 97-5-1

08029 - Barcelona



MODULO PARA

LES TROIS MOUSQUETAIRES

Introducción para el Master: Esta aventura está prevista para un grupo de 4-5 PJ aguerridos. Es pues más adecuada para mercenarios sin trabajo, ladrones o nobles sin título que para "pacíficos" eclesiásticos, banqueros o burócratas de la Corte.

Los hechos son los siguientes: El sabio Moebius, enigmático personaje, (alquimista, matemático, biólogo e inventor), investiga viejos manuscritos para encontrar el secreto número Ψ , llamado "el número de oro" por los Pitagóricos. Dicho número, secreto de escuela junto con el número π , es muy útil para la realización de ciertas operaciones aritméticas. Una sociedad secreta, la Cofradía del Divino Silencio, que considera que el Saber y el Conocimiento sólo pueden poseerlo unos pocos elegidos, le ha enviado ya algunos mensajes de amenaza. Moebius empieza a estar intranquilo.

Su criado Valentin (que cree que su amo es un brujo) cree descubrir el fruto de sus estudios: piensa que Moebius busca la fórmula del Oro,

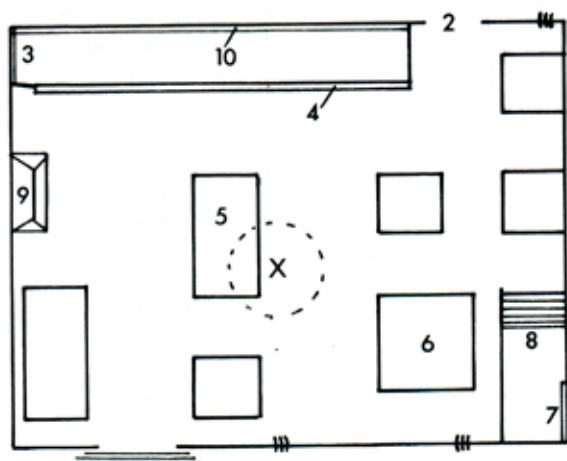
para fabricarlo a raíz de cualquier otra substancia. Preso de excitación, huye de la casa para aliarse con un grupo de bandidos, cuyo jefe es un tal Frédéric, y regresar con ellos a interrogar al "brujo". Pero Moebius ha interpretado mal la desaparición de Valentin. Cree que la Cofradía lo ha asesinado y, temiendo por su vida, huye de París. Sólo se detiene en su casa el tiempo imprescindible para preparar un mensaje para su hija, Sara, la cual vive con sus tíos en Rouen. Frédéric y sus hombres sólo encuentran una casa vacía... Pero Frédéric es un hombre paciente, tiene tiempo. Mantiene la casa vigilada y espera. Una semana más tarde una figura con un vistoso sombrero verde intenta entrar en la casa (se trata de Sara Dupuy, la hija de Moebius, disfrazada de hombre). Leopold, el lugarteniente de Frédéric, y tres de sus hombres intentan atraparla. En la huida, Sara intenta despistar a sus perseguidores introduciéndose en la Taberna del Ciervo Blanco...

Introducción para los jugadores:

Los PJ se encuentran en la Taberna "Le Cerf Blanc" (cuyo propietario tiene al parecer sentimientos poéticos) vaciando algunas copas, jugando sus últimas monedas o intentando atrapar entre sus brazos a la chica que sirve las mesas para jurarle amor eterno durante media hora. El ambiente es animado, pero sin tensiones, y todo parece indicar que va a ser una tranquila y relajante velada...

1- DONDE APARECE UN SOMBRERO VERDE.

A las 22'30h. la puerta 1 se abre violentamente y una figura cruza corriendo la taberna, tan precipitadamente que choca con uno de los PJ (elegir alguno de talla mediana o baja), cayendo ambos al suelo. El desconocido no se detiene ni a murmurar una disculpa, se levanta y sale por la puerta 2 antes que nadie pueda detenerlo. Los sombreros de ambos han caído al suelo. El desconocido en



Taberna de "LE CERF BLANC"

- 1- Puerta a la calle de St. Jacques.
- 2- Puerta a la calle Avignon.
- 3- Puerta a las dependencias privadas del tabernero.
- 4- Barra.
- 5- Mesa de los PJ.
- 6- Foso de pelea de gallos.
- 7- Puerta a piso superior.
- 8- Escalera.
- 9- Chimenea (apagada).
- X- Lámpara circular colgada del techo.
- 10- Estantería con botellas.

su precipitación, ha recogido accidentalmente el del PJ, dejando su vistoso sombrero de color verde en el suelo. Aquel que se lo ponga o lo examine con cuidado observará un bulto extraño, producido por un papel doblado bajo la cinta interior del forro. Los PJ no tendrán mucho tiempo para investigar, ya que casi inmediatamente después de que el desconocido desaparezca por la puerta 2, cuatro hombres irrumpirán por la puerta 1, y señalando al PJ que tenga el sombrero puesto o en la mano gritarán: ¡Ahí está!, lanzándose contra él. (De seguir el sombrero en el suelo se lanzarán contra el PJ que no tenga, creyendo que se le ha caído). Los asaltantes son Leopold, Martin, Hans y Moulin (ver tabla de PNJ). Se lanzarán contra el PJ sin armas, aunque desvainarán si los PJ lo hacen. Si uno de ellos resulta muerto, Leopold es herido o encuentran mucha resistencia, intentarán la huida, escapando por las calles en la oscuridad. Si se dispara alguna pistola la guardia llegará al cabo de 1d6 + 10 turnos.

Nota para el Master: Si los PJ intentan perseguir a los asaltantes, será preciso recordarles que son las 22'30 de la noche, las calles no tienen alumbrado público, alcantarillas sin aceras, y que ha llovido por la mañana.

Si los PJ cogen prisionero a uno de los asaltantes, este confesará trabajar para un tal Frédéric, el cual les ha ordenado capturar a ese hombre. Ha oído decir a Frédéric que van tras alguien que puede fabricar oro. (esto último sólo lo confesará bajo tortura, será necesario realizar un tiro de "Espionaje").

Tras el combate, los PJ pueden examinar con calma el sombrero y la nota:

***Querida Hija:**

No te asustes ante mi brusca desaparición. Vete inmediatamente de Rouen y dirígete a mi casa de París. Allí encontrarás la clave de mi paradero, que se encuentra detrás de tus ojos.

Quizás te sigan. Estate atenta. Desconfía especialmente de este símbolo si llegas a verlo: El dibujo de una máscara sin boca.

Tu padre: MOEBIUS."

Sara Dupuy, el personaje del sombrero, esperará la salida de los PJ para seguirlos de cerca e intentar recuperar la nota del sombrero. Si es necesario, los encañonará con su pistola. Reaccionará según reaccionen los PJ:

*Los PJ la convencen de que quieren ayudarla (con un tiro de "Eloquencia")... Se une al grupo y confía en ellos.

*Los PJ fallan la tirada... Vuelve a exigir el sombrero, más enérgica.

*Los PJ reaccionan con violencia... Intenta huir.

*Los PJ se dan cuenta que alguien les sigue (tiro de Suerte/2) y la capturan: Lo confiesa todo ferozmente, creyéndolos hombres de la Cofradía.

*Los PJ se someten y le entregan la nota... Huye.

Es necesario evitar A TODA COSTA que los PJ la hieran o la maten.

*Si Sara se une al grupo les contará lo que sabe. Si los PJ deciden ayudarla a encontrar a su padre para

protegerlo de sus enemigos los conducirá hacia la casa (situada cerca de la Taberna).

*Si los PJ dejan que Sara huya y desean seguir con el misterio podrán enterarse por sus contactos habituales (amigos en la corte, clubs u órdenes militares, confidentes) que se conoce con el nombre de MOEBIUS a un extraño personaje. Se dice que fue funcionario de la Inquisición, más tarde se dejó él mismo cautivar por la magia y la hechicería, siendo perseguido incluso durante un tiempo por sus antiguos amigos. Su dirección (c/ de la Cloche, 17) es bastante conocida (Tiro de Suerte).

*Si los PJ se desentienden de la chica y del misterio serán sometidos a vigilancia por los hombres de Frédéric, los cuales no vacilarán en llegar al secuestro, la tortura y el asesinato.

2- DONDE UNA CASA PEQUEÑA CONTIENE UN MISTERIO GRANDE.

Nota para el Master: Si Sara no se ha unido al grupo inmediatamente después del incidente de la taberna, los PJ la encontrarán en el interior de la casa.

La casa es pequeña, de un solo piso. La puerta delantera está cerrada, y los postigos de las ventanas bien asegurados. Sin embargo, la puerta trasera ha sido forzada.

Si un PJ anuncia su deseo de examinar los alrededores en busca de sospechosos, un tiro de "Espíritu/2" realizado con éxito le hará fijar su atención en un mendigo que al parecer duerme en el portal de enfrente. Está sentado, envuelto en una manta, manta que presenta un bulto que recuerda mucho a una Rapiere... En realidad, se

trata de Pierre, otro de los hombres de Frederic, el cual, de sentirse descubierto, intentará huir. El PJ deberá sacar un 1 en dicha tirada de dado para percatarse de una sombra detrás de una ventana: Se trata de uno de los agentes de la Cofradía del Divino Silencio, los cuales también buscan a MOEBIUS.

•La Casa.

1- Pequeña sala-recibidor. Armario con ropa, la ropa ha sido revuelta, y la mayor parte de ella está en el suelo.

2- Cocina. La chimenea está llena de ceniza, al parecer muy descuidada. Hay una mesa de madera de roble, muy recia. Un armario de madera, con cacharros de cocina y platos. La mayor parte de ellos están en el suelo.

2 bis- Alacena. Desorden similar. Ha sufrido, evidentemente, un saqueo.

3- Biblioteca. Libros preferentemente científicos, diversos tratados de matemáticas, física, etc. Muchos de ellos en latín, griego y hebreo. En un atril se encuentra un libro abierto, un manuscrito. Un PJ que consiga una tirada de "Teología" (o, de no poseer la competencia, de "Espíritu/2") lo reconocerá como una copia de las Actas de la Inquisición. Si se busca el año 1611, se encontrará fácilmente el nombre de Pierre Aupetit, cura de la aldea de Fossas, cerca de Chalu, en el Limousin, el cual "confesó haber mantenido relaciones con el diablo, el cual se le aparecía bajo forma de macho cabrío, negro, y en ocasiones como mosca o gato." El libro está evidentemente, escrito en latín. La biblioteca está con el mismo desorden que el resto de la casa.

4- Comedor. Una gran mesa, sillas, una estantería que ha sido volcada. Al pie de la chimenea, arrancado de la pared, se encuentra el cuadro de Sara Dupuy. Escritos en la parte interna del lienzo (es decir, en la cara no pintada) se encuentran los números:

7.19.7.23.11.6.27 23.9.9.23.19.11
IXCDM ±

Nota para el Master: Se trata de un mensaje cifrado con un código numérico simple: La Z corresponde al 1 y la A al 27. Las letras de la parte inferior son cifras romanas. El mensaje está escrito de derecha a izquierda.

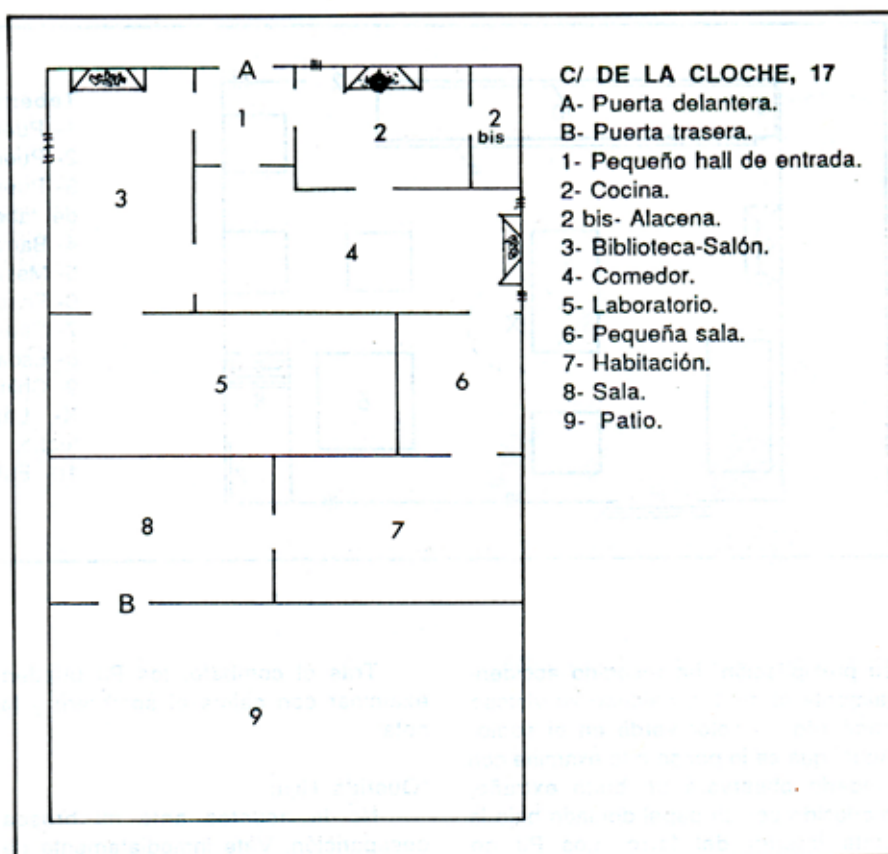
El mensaje dice: TITEPUE ERREIP

IXDM ±

Es decir: PIERRE AUPETIT

MDXI ±

Los PJ que colaboren activamente en la resolución del código podrán marcarse una raya en "Espionaje". Si



no poseen dicha competencia, la adquieren con el valor inicial de 4. Un tiro de "Espíritu" conseguido relacionará la cruz invertida con la copia de las Actas de la Inquisición.

5- Laboratorio. Frascos, probetas y matraces. La mayor parte de ellos, estrellados contra el suelo. Sin embargo, un tiro de "Química" permitirá deducir que MOEBIUS trabajaba con diversos óxidos metálicos. En una mesa se encuentra un desordenado montón de papeles. Los papeles siembran también el suelo. Sin duda alguna, es dónde más se han cebado los intrusos. Sin embargo, un tiro de "Suerte", permitirá encontrar una nota, semi-destruida. En ella puede leerse: ... et numerum aureum est: 1,1,2,3,5,8,13,21,34,55,89...

Debajo, el símbolo de un pentágulo.

Nota para el Master: Son dos de los modos para encontrar el número de oro. La sucesión numérica es llamada "Sucesión Fibonacci", obtenida de sumar a un número su anterior en la lista. Si se dividen dichos números nos da el valor aproximado de ϕ .

El pentágulo es uno de los símbolos Pitagóricos, y en él también se halla el número ϕ .

6- Pequeña sala, registrada como las demás. Nada de interés.

7- Habitación de Moebius. Una cama, la cual ha sido registrada. Incluso el

colchón aparece desgarrado. El baúl está abierto, con toda la ropa desparrramada por la habitación. No hay nada de interés.

8- Pequeña sala, registrada como las demás. Nada de interés.

9- Patio. Aunque está bordeado por una verja, ésta es fácilmente franqueable.

3- DONDE SE REALIZA UN VIAJE.

Los PJ saben ahora que Moebius se encuentra en la aldea de Fossas, cerca de Chalu, en el Limousin. Una diligencia cubre regularmente el trayecto Paris-Limoges (capital del Limousin), por el camino real. El precio del billete en la diligencia cuesta 10 l. No incluye el alojamiento y comida en las posadas del camino, lo cual cuesta 10 l. más (2 por día). La diligencia tarda cinco días en completar su camino.

La diligencia cuenta con ocho plazas. Así además de los PJ y Sara viajarán dos personajes más:

•El Capitán Giles de Feval, de la Guardia del Cardenal Richelieu. Es un hombre hosco y poco hablador, de temperamento muy vivo. Retará a cualquiera a la más mínima provocación. Viaja a Limoges a ver a su familia.

•El Marqués de Caylús, hombre aparentemente afeminado, de voz aguda y modales extravagantes. se

dirige a Limoges, en viaje de negocios.

Nota para el Master:

En realidad el Marqués de Caylus es el caballero Antoine de Serrer, miembro de la Cofradía del Divino Silencio. Si un PJ anuncia su deseo de observar atentamente su figura y vestimenta, una tirada de "Espíritu/3" le permitirá apreciar el curioso anillo que lleva en el dedo índice de su mano izquierda: Representa una máscara sin boca...

Si los PJ no han dado esquinazo a los hombres de Frédéric en París (matando o neutralizando al falso mendigo) estos se enterarán del viaje y prepararán una emboscada. Al tercer día de viaje la diligencia encontrará el camino bloqueado por una carreta. Cuando la diligencia se detenga, los hombres de Frédéric atacarán. Su plan es simple: matarlos a todos excepto a Sara, para obligarla a confesar donde está su padre. Si la mitad o más caen en el ataque, el resto huirá.

Al llegar a Limoges, los PJ deberán alquilar o comprar caballos o un carruaje para llegar hasta la Fossas. Los caminos son bastante malos, de forma que el viaje durará dos días.

En Limoges, el "Marqués de Caylus" se reunirá con tres compañeros, enviando a uno de ellos a seguir discretamente el carruaje. (Si un PJ anuncia su deseo de comprobar si alguien les sigue reparará en el jinete con una tirada de "Espíritu/2" conseguida).

4- DONDE TODO SE EXPLICA Y TODO ¿TERMINA?

Al anochecer del segundo día (séptimo desde su salida de París) los PJ y Sara llegan a La Fossas. Es una aldea pequeña, con gente inculta y de naturaleza desconfiada hacia los que no hablan el lenguaje del Limousin. Sin embargo, algunas tiradas de "Elocuencia" pueden relajar los ánimos. No es difícil dar con el paradero de Moebius. Es el único forastero del pueblo. Una viuda, que vive cerca de la iglesia, le ha alquilado una habitación. Moebius es un anciano de pelo y barba blancos, cuerpo menudo y ojos muy vivos, que se mueve con sorprendente vitalidad. Su único equipaje es un poco de ropa, un numeroso fajo de papeles (la obra de su vida, asegura) y una vieja y oxidada pistola de piedra. Abrazará efusivamente a su hija, escuchando ansioso el relato de su odisea. Hará numerosas preguntas sobre si los PJ han encontrado indicios de la Cofradía, poniéndoles en

guardia contra ella. Explicará a los PJ que no existe la fórmula del oro, sino que él solo busca el número 7.

Los PJ pueden decidir entre quedarse a pasar la noche en el pueblo (no hay posada, pero pueden dormir juntos en algún granero o pajar, o dividirse por las casas del pueblo) o intentar huir con Sara y su padre si se sienten perseguidos. En ambos casos, el Marqués de Caylus y sus hombres intentarán dar un golpe de mano por la noche para llevarse con ellos a Moebius. De resultar imposible, intentarán raptar al menos a Sara para extorsionar a su padre.

Los hombres de la Cofradía lucharán hasta la muerte. Sólo el Marqués, de ver las cosas muy difíciles, intentará huir (a buen seguro, los PJ volverán a encontrarlo, tarde o temprano...).

Si los PJ consiguen rechazar a la Cofradía, encontrarán por la mañana que Moebius ha desaparecido, junto con sus documentos. Ha dejado una nota para Sara:

"Querida niña:

He estado largo rato sentado, viéndote dormir, y nunca te he encontrado tan bonita. No quiero que estropees tu vida huyendo siempre, junto a un viejo cascarrabias como yo. Regresa a Rouen, con mi hermano. Yo me encargaré de que no te falte de nada, y que la Cofradía no te moleste. Pues ahora ya sé cómo hacerlo."

Moebius ha dejado también su vieja pistola. Una pistola cuyo oxidado metal ha sido cambiado por otro metal, amarillo y brillante...

Así, Sara y los PJ se despiden. Sara regresará a Rouen, los PJ a París, a no ser, claro, que algún PJ se halla enamorado de ella...



Personajes no-jugadores:

SARA DUPUY:

F. 10 D. 15 CON.12
ESP15 CA. 17 S. 15

P. Vida: 12

Armatura: Peto de cuero (2 al pecho y flancos) Botas (1 a las piernas).

Competencias: Disfraz, Eloquencia, Equitación, Etiqueta, Furtividad, Historia, Inglés, Latín, Seducción.

Competencias de combate: Pistola a rueda (habilidad 15). Base 12.

MOEBIUS:

F. 6 D. 10 CON. 8
ESP18 CA. 17 S. 14

P. Vida: 9

Competencias: Química, Burocracia, Corrupción, Eloquencia, Espionaje, Etiqueta, Falsificación, Heráldica, Historia, Inglés, Latín, Griego, Hebreo, Leyes, Mecánica de precisión, Teología.

Competencias de combate: Pistola a Piedra (habilidad 12). Base 10.

FREDERIC GILLOIR

F. 14 D. 16 CON. 12
ESP. 8 CA. 13 S. 10

P. Vida: 13

Armatura: Peto de cuero, Camisa acolchada (3 a Pecho y Flancos), Guantes largos de cuero (1 a los brazos), Pantalones acolchados, Botas (2 a las piernas).

Competencias de combate: Rapiere (Hab 16) Base 12+2, Parada 13 (Estilo Español), Pistola a piedra (Hab 12) Base 10. Sin armas (Hab 12) Base 10.

Competencias: Acrobacia, Beber, Comandar, Corrupción, Equitación, Espionaje, Furtividad, Rastreo, Juego.

LEOPOLD (Lugarteniente de Frederic)

F. 13 D. 12 CON. 14
ESP. 8 CA. 10 S. 11

P. Vida: 13

Armatura: Peto de cuero (2 a Pecho y Flancos), Guantes (1 a brazos), Botas (1 a piernas).

Competencias de combate: Rapiere (Hab 14) Base 11+2, Main Gauche = Parada 14 (Estilo Francés). Sin armas (Hab 10) Base 8.

Competencias: Beber, Jugar, Equitación, Espionaje, Robo de Bolsas, Furtividad, Mecánica de precisión, Comandar.

Miembros de la banda de frederic:

MARTIN

P. Vida: 10

Armas: Coutelas (Hab 12) Base 10+1, Parada 10. Pelea (Hab 10) Base 8.

HANS

P. Vida: 12

Armas: Porra (Hab 13) Base 8, Daga (lanzar Hab 12) Base 10.

MOULIN

P. Vida: 13

Armas: Rapiere (Hab 10) Base 8+2, Main Gauche (Parada 11, Estilo Francés).

HAL

P. Vida: 10

Armas: Rapiere (Hab 10) Base 8+2 (Estilo Español).

OTTO

P. Vida: 10

Armas: Porra (Hab 13) Base 8.

FRANCISCO

P. Vida: 10

Armas: Ballesta (Hab 12) Base 10, Daga (Hab 13) Base 10.

PIERRE

P. Vida: 10

Armas: Arcabuz (Hab 8) Base 7, Rapiere (Hab 12) Base 10+2 (Estilo Español)

VALENTIN (ex-criado de MOEBIUS)

P. Vida: 8

Armas: Porra (Hab 13) Base 8

*Todos llevan petos de cuero y botas.

CAPITAN GILES DE FEVAL

P. Vida: 15

Armas: Rapiere (Hab 18) Base 14+2, Parada 14+1. Main Gauche, Parada 14+3.

Armatura: Camisa y pantalón acolchados, botas.

MARQUES DE CAYLUS (ANTOINE DE SERRER)

F. 13 D. 17 CON. 13
ESP. 17 CA. 15 S. 16

P. Vida: 18

Armatura: Camisa y pantalón acolchados, botas (1 al pecho y Flancos, 2 a las piernas)

Competencias de combate: Rapiere (Hab 18) Base 14+2, Bastón (Parada 15, Estilo Florentino), Pistola a Rueda (Hab 14) Base 11.

Competencias: Acrobacia, Comandar, Burocracia, Corrupción, Disfraz, Eloquencia, Equitación, Espionaje, Heráldica, Historia, Leyes, Latín, Inglés, Italiano.

Secuaces del Marqués de Caylús.

PIERRE DUVAL

P. Vida: 8

Armas: Rapiere (Hab 14) Base 11+2,

Main gauche (Parada 14, Estilo Francés).

LOUIS D'ENFER

P.Vida: 10

Armas: Rapiere (Hab 15) Base 12+2, Main gauche (Parada 15, Estilo Francés), Pistola a piedra (Hab 10) Base 8.

FRANCOIS DUPOND

P.Vida: 12

Armas: Espada (Hab 17) Base 13+1, Parada 13+1 (Estilo Antiguo).

*Todos llevan como armadura petos de cuero, botas y guantes.

Ricard Ibañez.



El Valle de Dornolt



MODULO PARA

DUNGEONS & DRAGONS

Esta aventura ha sido ideada para que la juegue un grupo de 6

7 aventureros de 2º nivel, con las reglas de Dungeons & Dragons Básico. No es una aventura oficial de Dalmat Carles Pla, S.A. ni de T.S.R.

3ª aventura de la campaña "LA VENGANZA DE GAINOR"

INFORMACION PARA LOS JUGADORES

Después de visitar a Amalteia, y con la información que ésta les dió, los personajes se dirigen al Valle de Dornolt, donde se encuentra la pequeña aldea de Tokar en la que pernoctarán antes de salir a la búsqueda de lo que Amalteia les indicó.

INFORMACION PARA EL MASTER

Tokar es una pequeña aldea de campesinos, con su inevitable taberna, un almacén de víveres y utensilios, una herrería, un pequeño templo (simple y austero) de Dornolt y una

docena de granjas repartidas por los alrededores.

Podrán comer, beber y dormir en la taberna, donde llega la noche del 23º día del 5º mes del año XVIII del rey Véctor de Holgart. En la tasca se encuentran cinco aldeanos y los aventureros que crea conveniente el Master para rehacer el grupo (tened en cuenta que no es una zona muy transitada. Recomendamos la utilización de nuestra tabla para crear tabernas publicada en nuestro Troll nº2).

El tabernero, regordete y jovial, les pregunta que buscan por Tokar y se muestra dispuesto a la conversación. La información que tiene el tabernero (que es idéntica a la que tienen el resto de los aldeanos) está mezclada con leyendas y supersticiones. Como guía pueden servir éstas:

- El puente Estigia sólo lo pueden cruzar los nobles de corazón (Legales)(Cierta).

- Amalteia es en realidad una servidora de Gainor (Falsa).

- El mal volverá a las Tierras Libres por las Bocas de Groban (Falsa).

- En el bosque se han perdido muchos viajeros (Cierta).

- Las Mirnales preparan el regreso de Groban (Falsa).

- Hay un poderoso clérigo de Holgart en la cueva del Murmullo, a dos días de aquí (Cierta).

- El pozo de la Fortuna guarda el tesoro de Xamal, bandido que se ocultaba por estos lares hace años (Cierta).

- Nogar, el leñador, conoce el bosque como la palma de su mano (Falsa).

- Las Montañas de Krad y las Azules están plagadas de dragones (Falsa).

Si los aventureros se lo piden, les venderá un mapa del valle por una mo. Obviamente, la información la irá dando según las preguntas de los aventureros.

Se supone que a la mañana siguiente emprenderán el camino al Bosque de los Perdidos. En el camino

encontrarán el puente Estigia que sólo hará su función de puente bajo los pies de un Legal. Un Neutral o Caótico no notarán nada bajo sus pies, por lo que no podrán cruzarlo. Si no estaban prevenidos, al menos el primero de la fila tendrá que superar un tiro contra destreza para no caer al río, el cual lleva buena corriente y caudal.

Si los personajes se han encaminado a la cueva del Murmullo, encontrarán al clérigo mencionado, que cobrará 1000 mo. por sus servicios.

Si los personajes se dirigen a la isla de las Mirnales, se encontrarán con un rico palacio de oro y mármol. Los guardias de la puerta (de tercer nivel) no les permitirán el paso ni entrevistas con la superiora. El viaje dura 8 días.

A la misma distancia está el pozo de la Fortuna. Si los personajes se dirigen aquí, el Master tendrá que preparar una aventura sin relación con la campaña.

También a 8 días están las Bocas de Groban. Allí no encontrarán nada excepto los tres volcanes, que pueden ponerse en erupción.

TIEMPO

El tiempo que tardan los personajes en cruzar el bosque se medirá por segmentos. Si los personajes no han perdido tiempo en la cueva de Amalteia y sólo han pasado una noche en Tokar, llegarán a la cabaña de Nogar el 25º día del 5º mes del año XVIII, por la noche.

- Desde la cabaña de Nogar a la fogata tardan un día. (En los segmentos se incluye el tiempo de comer, descansar, dormir y una búsqueda de hierbas).

- Desde la fogata a mitad de camino entre los ogros y el puente tardan otro día.

- Desde éste último a las ruinas tardan otro día.

- Desde las ruinas a la cueva de los gnomos tardan otro día.

- Desde la cueva hasta la orilla del lago tardan 18 horas.

- Construir la balsa: 21 horas.

- Desde la orilla al centro tardan 3 horas.

- Desde la cueva del lago hasta el puente Perdido, por la cueva de Sargón o por el camino, tardan un día.

Por lo que, si no han buscado hierbas más de una vez por día y no se han perdido (han cogido siempre el camino de la derecha, evitando la "sinistra"), llegarán al puente Perdido el 2º día del 6º mes del año XVIII, alas 18 horas.

Si los personajes se pierden, el master considerará el retraso en función del recorrido que hagan.

Recordamos que el plazo acaba el 6º día del 6º mes del año XVIII a las 24 horas, que es cuando se juntarán los astros en el cielo.

NOGAR

Justo antes de penetrar en el bosque se puede ver una cabaña de madera, con una cerca que la rodea. Es fácil darse cuenta que es la cabaña de Nogar, por la perfecta construcción y por las pilas de madera amontonadas al lado de la valla.

Al acercarse los personajes a la puerta de la valla, les saldrá al encuentro un perro lobo ladrando y gruñendo, lo que provocará la salida de Nogar. Este, hombre ceñudo, de pelo negro y ojos pardos, tranquilizará al perro y les preguntará que desean.

La información que puede darles es la siguiente:

- No conoce nada que tenga relación con "un solo cuerno" ni con la "sinistra" (Cierto).

- Cogiendo alternatively el camino de la derecha y el de la izquierda cruzarán el bosque (Falso).

- En el bosque vive un dragón verde (Falso).

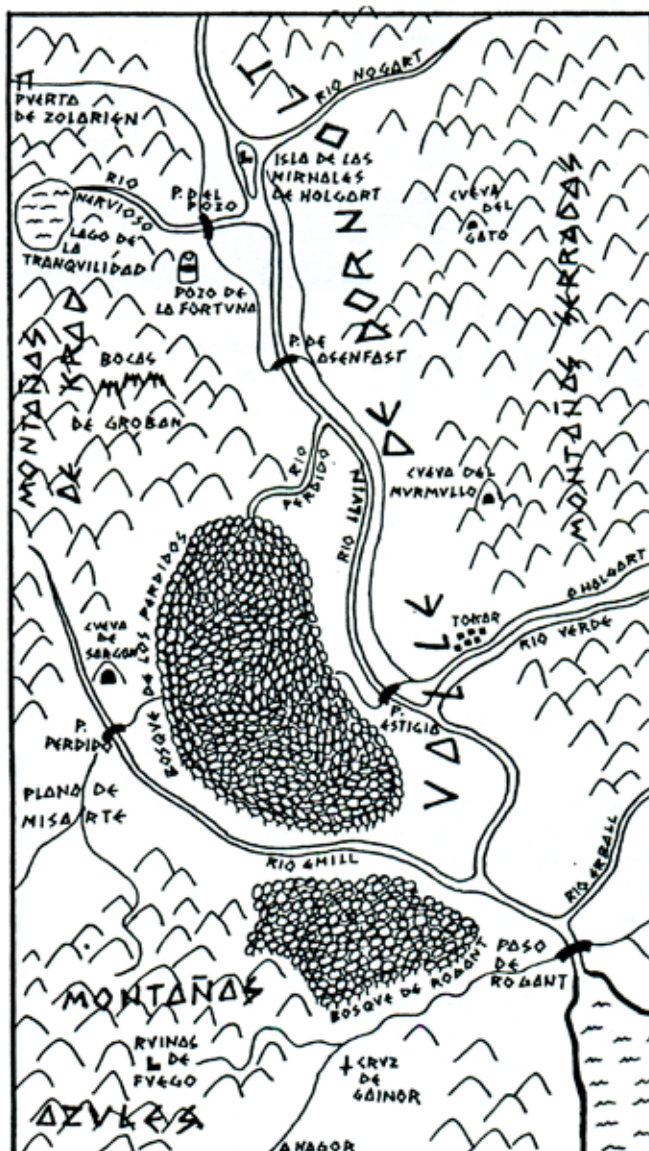
- Los cavernícolas conocen perfectamente el bosque (Falso).

- Hay ogros en la parte sur del bosque (Cierto).

- Es peligroso por las bestias que habitan en él (Cierto).

Se inventará una historia cualquiera en la que intervenga alguien siniestro y algo con un solo cuerno (a improvisación del Master. Falso).

Si el personaje o personajes que le hablan superan un tiro contra



carisma, les dará las informaciones ciertas (si se las piden). Si no lo superan, les dará las falsas.

Si los aventureros han superado el tiro contra Ca y le proponen que trabaje para ellos como guía, les pedirá un sueldo de 200 mo y sólo les guiará hasta donde él sabe llegar. Si le piden sitio para dormir, les dejará un almacén de madera.

Nogar es un licántropo, hombre lobo. Si hace de guía, se convertirá durante la primera noche. Intentará hacer la primera guardia, y con cualquier excusa (que ha visto una luz, que ha escuchado un ruido, etc) se internará en el bosque. A los cinco minutos, los personajes que estén despiertos oirán aullidos lejanos. Al cabo de otros cinco minutos serán sorprendidos por el ataque de un hombre lobo y un lobo normal. Un tiro exitoso de escuchar ruidos por parte del ladrón, evitará la sorpresa.

Si lo expulsan, Nogar no volverá a presentarse en forma humana.

Si Nogar no hace de guía, los seguirá a unas tres horas de distancia (rastreado) y les atacará por la noche. Los personajes oirán lo mismo que en el caso anterior.

Recordar que los animales reaccionan ante la presencia de licántropos. Si Nogar hace de guía, irá a pie y los caballos le rehuirán ligeramente. De este efecto se darán cuenta los personajes si preguntan por él al Master. Si no lo hacen, el Master sólo hará una "ligera" alusión al asunto.

Nogar sólo sabe llegar a la altura del puente por la derecha y cruzar el pantano por la izquierda.

HIJO DE ADARNA

En un diámetro de unos 100 m de bosque, limpio de maleza, se pueden ver unas 20 cabañas construidas en las copas de los altos árboles que ahí crecen. Todas menos una están en un estado lamentable y se nota que han sido abandonadas hace tiempo. En la única habitable, vive un Hijo de Adarna (ver TROLL nº4), ya entrado en años. No saldrá a recibir a los aventureros ya que les tiene miedo. No hay medio de subir, por lo que tendrán que escalar hasta la cabaña (tiros de destreza una vez se halla colocado una cuerda. Si fallan se harán un punto de daño). Nogar no subirá. La cabaña está rodeada de hierbas como acónito, belladona, ajos y otras no reconocibles por los aventureros. Una vez dentro, lo encontrarán escondido bajo la cama. Los personajes pueden ver que está vestido con sus propios cabellos, es muy

delgado y está un poco loco. Si los personajes le tratan amablemente, cogerá confianza y les hablará:

"En esta parte del bosque vivía una comunidad de los Hijos de Adarna, buscando refugio de los salvajes del exterior. Vivimos sin problemas durante muchos años, hasta que bajaron ogros de unas montañas del bosque que dicen estar al Este y no dejaron títere con cabeza. Yo era aún niño en aquella época y me pude esconder. Desde entonces vivo aquí solo, ya que es un lugar tan bueno como otro para morir. De todas formas no han vuelto a aparecer."

Si los personajes preguntan por las hierbas que hay fuera de la cabaña les contestará que también sufrían ataques de bestias y monstruos horribles que nadie pudo ver, pero que mataban a los suyos.

Si los personajes le cuentan su intención de adentrarse en el bosque, les dirá que tengan cuidado, pues es fácil perderse. Lo único que puede hacer por ellos es darles unas plantas secas (recuperan 1d6 puntos de vida) que les curará las heridas en caso de necesidad. Estas plantas sólo crecen en el bosque y se han de recoger

secas. Una vez se han arrancado de la tierra, sólo conservan su poder durante un día. Después son inservibles.

Si los personajes quieren buscar más plantas tienen un 20% de probabilidades de encontrarlas. Esto les costará 3 horas de búsqueda y el que se las coma (sólo encuentran una dosis) recuperará el dado de seis anteriormente mencionado. Una clériga de Astra tiene un 30% de probabilidades ya que está más acostumbrada a la naturaleza.

En la cabaña no hay nada que pueda interesar a los personajes. Unas vasijas de barro con moras y bayas secas y una cama de restos de madera son las únicas pertenencias del Hijo de Adarna.

A partir de este encuentro, los personajes están lo suficientemente adentrados en el bosque como para tener encuentros aleatorios con animales salvajes.

Entre lugar y lugar, tendrán un 60% de probabilidades de que les salga alguna o algunas bestias.

Si la tirada del dado de 100 es igual o menor a 60, se tira 1d10 para saber el tipo de animal que es:

* Tabla de animales (1)

1d10	Animal	Número	%Ataque	Página DM
1	Estirge	1d10	75	32
2	Jaball	1d3	75	36
3	Hormiga Gigante	1d2	58	35
4,5	Lobo Normal	1d4	67	38
6	Oso Negro	1d2	58	41
7	León Montañés	1d2	67	33
8	Corredora Gigante	1d3	58	43
9	Oso Pardo	1	83	41
10	Tigre	1	75	33



La tabla anterior se aplicará en encuentros en bosque. Por montaña se aplicará la siguiente:

* Tabla de animales (2)

1d10	Animal	Número	%Ataque	Página DM
1,2,3	Jaball	1d3	75	36
4,5	Mandril de las Rocas	1d4+1	67	38
6	Mono Blanco	1d2	58	39
7,8	León Montañés	1d2	67	33
9	Oso Pardo	1	83	41
10	Plitón de las Rocas	1	67	43

El %Ataque indica las probabilidades que hay de que el animal ataque al grupo. Si el grupo le ataca a él, obviamente se defenderá, aunque se puede revisar la moral.

En las montañas del bosque, tirarán tres veces para encuentros. En las montañas no hay hierbas curativas.

FOGATA

En el centro de este pequeño claro hay los restos de un fuego de campamento. Si Nogar va con ellos les dirá que es suyo ya que suele acampar aquí cuando penetra por esta parte del bosque.

Si los personajes buscan por los márgenes, descubrirán, cubiertos de ramas, los restos de un guerrero destrozado y en estado de descomposición avanzado. Un elfo con un tiro exitoso de "encontrar puertas secretas" descubrirá entre la maleza, y a un par de metros del cadáver, una daga de plata.

Nogar dice no saber nada de eso. Sólo que le vio entrar en el bosque dos meses antes.

OGROS

Al margen del camino, en una zona despejada de maleza y con pocos árboles, se encuentran dos ogros. Uno de ellos es joven y por lo tanto más asequible.

Al acercarse los aventureros oirán gritos y risas de ogro y les verán jugueteando. Si deciden atacarlos tendrán un round de sorpresa, ya que no están atentos. Si un ogro muere, el otro atacará con moral 12 ya que les unía un nexo familiar.

Si los personajes no les atacan y se van sin ser vistos (cosa bastante fácil) los ogros descubrirán su rastro cuando, ya más tranquilos salgan al camino. Comenzará entonces una persecución. Como los ogros no son muy diestros, un tiro exitoso de "escuchar" por parte del ladrón puede poner al grupo en alerta. Si no los oye, los ogros atacarán por sorpresa a la que el grupo les de una oportunidad.

PUENTE DEL BOSQUE

Un río de fuerte corriente corta el camino. Un viejo puente de madera podrida permitiría cruzarlo, pero cederá a un peso superior a 300 mn y los personajes que caigan al agua serán arrastrados (si no están atados) río abajo, si no superan un tiro contra fuerza al nadar. Según las reglas Expert todos los aventureros saben nadar, condición indispensable para alcanzar la orilla. El Master

puede penalizar el tiro contra fuerza según el equipo que transporten (por ejemplo un personaje con coraza podría tener una penalización de -3). El personaje arrastrado podrá hacer un tiro contra fuerza cada 50 m recorridos.

Una vez alcanzada la orilla, verá que está el bosque cerrado y en el regreso al camino tendrá un encuentro cada 150 m que se haya alejado del puente, teniendo al menos uno.

El camino continúa por la otra banda del puente, haciéndose más estrecho y oscuro.

2 y 3, serán atacados por un Geko que estaba oculto en lo alto del muro.

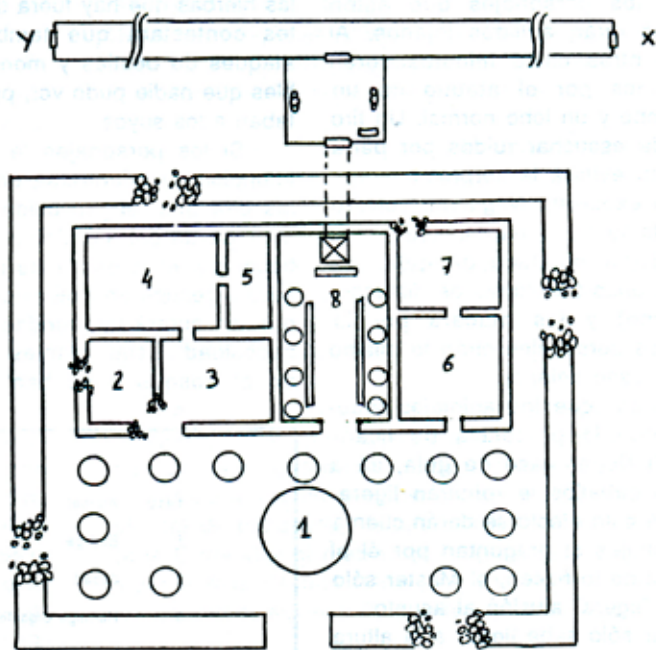
2- Biblioteca: Restos de estanterías y libros religiosos. Todo en muy mal estado y sin interés.

3- Salón: Restos de mobiliario podrido y desordenado.

4- Dormitorio: Restos de camas y muebles destrozados. Entre las paredes se puede encontrar alguna moneda.

5- Servicios: Aparte de unos agujeros en el suelo, nada interesante.

6- Comedor: Restos de grandes



*Plano Ruinas

RUINAS

En un claro se pueden ver las ruinas de un antiguo templo. Este perteneció a los clérigos de Holgart, según se puede apreciar por las deltas grabadas en los restos de puertas que permitan franquear la muralla que lo rodea. Ahora las puertas están podridas en el suelo y la muralla muestra varias brechas por las que también se puede entrar.

Pasada la puerta de la muralla se ven restos de columnas que parecían rodear una fuente (1), que ahora está llena de agua estancada, con ranas y sapos.

Todo el edificio central está en estado ruinoso, con enredaderas cubriendo sus piedras y el suelo lleno de restos de la construcción y de maleza. Ninguna de las salas tiene techo, sólo paredes ruinosas.

Cuando los personajes vayan a cruzar la apertura que da a las salas

mesas y sillas. Entre las ruinas se encuentran cinco ratas normales que atacarán como una manada.

7- Cocina: Mobiliario de cocina roto, perolas abolladas, platos rotos, etc.

En un rincón hay los restos de una gran alacena dentro de la cual hay restos de una antigua comida y un nido de ratas. Concretamente hay 30 ratas normales que atacarán como 3 manadas (ver características en la página del DM).

8- Oratorio: Pequeña capilla con columnas a los lados (la mayoría caídas) y restos de bancos. Al fondo se levanta una pirámide de mármol de unos 2m de alto que se conserva en relativo buen estado. En la cara frontal tiene grabada una delta sobre un cuerno de Unicornio. Por el suelo hay tirados unos 20 esqueletos con la vestimenta típica de los clérigos de Dornolt.

Si los personajes se acercan a la pirámide serán atacados por otro Geko que se ocultaba sobre la pared.

Si se pulsa el centro de la delta, cederá y se abrirá la cara frontal dejando al descubierto unas escaleras que descienden a un pasillo subterráneo.

El pasillo acaba en una puerta fácilmente franqueable. Tras ésta hay una sala con dos grandes estatuas de mármol, una de Dornolt y otra de Haroldo. Se puede ver en la cara de esta última un corte, al parecer producido por algo cortante y muy duro.

También hay paja podrida, un pesebre y otra puerta enfrente de la de entrada, esta da a un pasillo que va hacia la derecha y hacia la izquierda. El de la derecha lleva al punto X del plano y el de la izquierda al punto Y. Ambos acaban en una puerta atrancada con una barra por la parte en la que están los personajes, aunque pocos metros antes de llegar a ellas se oculta una trampa. Al pisar un sector del suelo (que ocupa todo el ancho del pasillo por tres metros de largo), cederá formando un tobogán de tres metros de largo por el cual resbalarán los personajes afectados hasta llegar al final donde se encuentran unas picas. Si los personajes superan un tiro contra destreza podrán detener su descenso. De lo contrario las picas les harán 1d4+1 a cada uno de los afectados.

LAGO

Al margen del camino se ve un pequeño lago de unos 250 m de diámetro. En el centro hay un pequeño islote, plano, de unos 70 m de diámetro y de márgenes bastante regulares. La isla, cubierta de césped, guarda una hermosa espada (visible desde el camino) clavada en el suelo y atada con una cadena a dos gruesos árboles (la única vegetación aparte del césped) que distan 5 m cada uno de ella. También se puede ver que tiene colgado un bellissimo collar de oro y diamante de las astas. El valor del collar es de 4000 mo.

Al llegar a la isla, los personajes verán que aparecen dos bellísimas mujeres con aspecto de elfas (una al costado de cada árbol), que les hacen gestos, primero de alegría y luego de seducción.

Estas dos mujeres son Dríades (ver Expert) e intentarán encantar a los personajes masculinos del grupo por orden de carisma. Los personajes

podrán defenderse de sus encantamientos con un tiro de salvación contra conjuros penalizado con un

+2. Un personaje encantado se dirigirá hacia el árbol de la dríade que lo ha encantado y junto a ella desaparecerá en su interior por siempre jamás.

Las dríades esconden bajo las raíces de los árboles 1000 mo, un pergamino de maldición (el que lo lea, se transformará en rana durante un día) y una poción de levitación.

La espada es mágica +1 en manos de un Neutral, +2 en manos de un Legal y -2 en manos de un Caótico.

GNOMOS

Al anochecer, se acercan a otro claro del bosque. Está rodeado de grandes árboles que hacen resaltar la limpieza de la hierba que cubre el claro. Sólo sobresalen unas rocas blancas y la escena que los aventureros contemplan desde el camino.

Pueden ver como doce mujeres, todas muy bellas y vestidas de seda blanca, revolotean y danzan al son de una dulce música alrededor de un Unicornio con una extraña particularidad: el cuerno le brilla bajo la luz de la Luna como si fuese de oro.

Al acercarse los personajes las doncellas dejarán de danzar y huirán rápidamente sumergiéndose en el bosque. La música cesará y el Unicornio se alejará galopando por un camino. Este camino le lleva (y a los personajes si lo siguen) a una cueva donde habitan unos gnomos que esconderán el unicornio y los recibirán con recelo.

Si los personajes les cuentan su misión, los gnomos les contarán la historia del unicornio:

"Hace muchos años había un misterioso templo de clérigos de Holgart en el bosque. Estaban apartados de los fieles porque Dornolt les confió una misión, guardar al que con un sólo cuerno puede derrotar a Phoenix, el unicornio del cuerno de oro (lo sacan y se lo muestran). Pasaron los años y un monje nuevo, con ansias de poder y riquezas, reveló el secreto a los soberanos de Garfalas, los cuales mandaron un grupo de hombres al mando de Rhot, gran guerrero del caos, para pasar por las armas el templo y destruir el unicornio. Consiguieron lo primero mas no lo segundo ya que un clérigo, el único que escapó de la matanza, nos dejó el animal. Nos contó que vio como Rhot llevado por su furia golpeó con su espada la cara de la estatua de Haroldo que en el Templo había y robo el collar que le adornaba. Una extraña maldición se cebó en él y al morir, sus hombres enterraron su cuerpo y clavaron su espada en una isla antes de abandonar

el bosque. Theut, el clérigo que nos confió el unicornio, nos dijo que vendría un grupo de Holgart, enviados por su sibila a buscarlo, que se lo entregásemos y que les dijésemos que se dirigiesen a las Montañas Azules, fuera ya del bosque, que Haroldo os hablaría."

Les entregarán el animal y les ofrecerán techo para pasar la noche y curas para sus heridas. Por la mañana les indicarán el camino para salir del bosque.

GRAN LAGO

El camino indicado por los gnomos les lleva al margen de un gran lago, tranquilo en apariencia. Debido a la espesura del bosque que lo circunda, el rodearlo les llevaría varios días.

Los personajes pueden probar de hacer una balsa para cruzarlo. Según las reglas Expert, las balsas son de difícil manejo e impulsadas por palos. La construcción de una balsa dura de uno a tres días por cada 10 m². Los personajes la harán en un día ya que tienen prisa y tendrá una superficie de 10 m² que podrá transportar un peso de 5000 mn. El peso del unicornio es de 1600 mn. Recordar que el peso de un personaje con el equipo básico es de 300 mn y con coraza de 700.

Es aconsejable que los personajes se quiten las armaduras para la travesía.

Mientras van navegando, los personajes se dan cuenta de que el lago tiene una profundidad media de 1'5 m. Al llegar al centro del lago, después de tres horas de travesía, se percatan de una extraña corriente circular que les está arrastrando y si la suma de la fuerza de los que manejan la balsa es inferior a 80 serán arrastrados rápidamente a un torbellino, cayendo por él.

Los personajes caerán por un tubo de agua a un laguito subterráneo de gran profundidad. La caída les producirá 1d8 de daño. El unicornio sabe nadar y aunque acaba herido, no está muerto. Una vez en la orilla y con más tranquilidad, verán que el equipo y los restos de la balsa flotan por el lago, pero que todo su armamento (si no lo llevaban puesto) se ha hundido irremisiblemente. También se dan cuenta de que están en una caverna de la cual parte una gruta al NO. A la entrada de dicha gruta hay, tras una reja que lo rodea, un tesoro que cuenta con dos arcos largos y flechas, un mandoble, tres espadas normales, dos martillos de guerra, 5 dagas, 5 escudos, dos corazas, 3 cotas y una

lanza. También hay oro y gemas por valor de 11000 mo.

La gruta, de gran longitud y habitada por una fauna típica de las cuevas (inofensiva) desemboca en una puerta de piedra. Una vez pasada ésta pueden ver que desde el otro lado era casi invisible, encontrándose en otra gran caverna (cueva de Sargón). Hay 10 esqueletos en el suelo de los cuales se activará uno.

Desde la entrada de la caverna pueden ver el camino que lleva a las Montañas Azules, donde les espera la siguiente aventura. Si los personajes han conseguido cruzar el gran lago, llegarán al puente perdido al mismo tiempo.

En estos momentos, Holgart está siendo sitiada por los ejércitos de Nagor y Garfalas, que han bajado por Zolarien hasta el paso de Rogant. La alianza espera a su líder Phoenix que llegará cuando se junten los astros para lanzar el gran golpe sobre la ciudad.

PANTANO

Zona pantanosa obliga a los personajes a andar mucho más lentamente. Tardarán 36 h en cruzarlo. Si van con Nogar tardarán sólo 18h, ya que éste les guiará por las zonas más secas.

Si los personajes van solos correrán el peligro de caer en arenas movedizas. Si el personaje que cae no recibe ayuda, se hundirá si no supera un tiro contra destreza penalizado con -3 (-4 si va con coraza). Cada caída retrasará media hora al grupo. El grupo tiene un 60% de probabilidades de caer por cada 4h que permanezca en la zona.

También sufrirán el ataque de una manada de ciempiés gigantes que saldrán de debajo del lodo. Serán 12 ciempiés y sorprenderán al grupo con 1-4 en 1d6.

Nogar no les atacará hasta que estén en zona boscosa.

POBLADO OGRO

Si llegan de día a este punto, verán que algo o alguien de 2'5 m de altura se les acerca por el camino. Este alguien es un tranquilo ogro que está buscando comida y con 1-2 en 1d6, verá a los personajes.

Si los personajes huyen o le dejan escapar una vez les ha visto, dará la alarma en el poblado, el cual doblará la guardia.

Una vez concluido el episodio y, si los personajes siguen el camino, verán que la vegetación de los márgenes se va perdiendo y en su lugar

aparecen unos barrancos que van ganando altura. Más adelante el camino se va abriendo hasta formar un circo de unos 500 m de diámetro rodeado de cuevas. En él se pueden ver un gran número de ogros de todos los tamaños y de ambos sexos hablando, discutiendo, peleando, cargando leña o comida, haciendo guardia en la entrada del poblado, etc. Precisamente estos últimos les verán con un 1 en 1d6.

Por arriba de los barrancos sigue el bosque tan denso como siempre. Si se deciden a rodear el poblado de día, tendrán un retraso de 10 h y un 60% de probabilidades de encontrarse con una patrulla de 3 ogros.

Si lo rodean de noche tendrán un 80% de probabilidades de perderse, tirando el Master 1d4 y asignando un punto cardinal a cada valor, que será la dirección a la que se encaminen. No encontrarán patrullas.

En ambos casos se tirará para encuentros con animales.

Por la noche el campamento estará vigilado por 5 ogros, dos a la entrada del poblado, otros dos a la salida y uno en medio. El del centro del poblado estará dormido y los otros lo estarán a medias.

Ruidos: Para saber si los personajes hacen ruido, el ladrón probará su competencia y el resto tirará individualmente sobre una base de 20. Si un personaje va con coraza tendrá una penalización del 5%. Los caballos tienen una base del 10%. Cuando estén dentro del poblado, tendrán un bonus de 25%. Si son detectados sonará la alarma (cuerno) e intentarán atraparlos. El resto de los ogros estarán listos para perseguirlos 20 minutos después. Sólo los perseguirán hasta pasadas las montañas.

MONTAÑAS

Montañas normales que se pueden salvar por el camino de cabras que las cruza. Hay un momento en que el camino desaparece en un cortado, por lo que tendrán que descender por cuerda. Un tiro contra destreza fallido provocará la caída del personaje (si no está asegurado), que sufrirá 1d8 puntos de daño.

En el camino tendrán dos encuentros. Si pierden mucho tiempo serán alcanzados por los ogros que por las montañas se mueven a la misma velocidad que un humano.

CAVERNÍCOLAS

Bajando las montañas se encuentran con una patrulla de cavernícolas que, si no son atacados, se mostrarán amables y los guiarán al poblado (de

parecidas características al de los ogros) donde les saldrá a recibir el jefe de la tribu acompañado por un mono blanco que los estará incorporando durante toda la conversación.

Los cavernícolas no conocen el camino de salida del bosque pero les dirán que saben que hay que cruzar el territorio de los Sprites. Si les cambian un caballo por una mula les guiará hasta allí un grupo de 5 guerreros.

Les preguntarán por los ogros, y si han observado algún movimiento especial, ya que están en constante guerra con ellos.

También les ofrecerán comida, techo e intentarán venderles alguna mujer por 5 mo. (ver características físicas). De todas formas les invitarán (obligarán) a una fiesta en donde correrá abundante el alcohol. Un tiro contra constitución determinará quién acaba borracho, y uno de los que caiga se verá, cuando se le pase la mona, casado con una cavernícola y con 7 mo menos en el bolsillo. Un rechazo, ya consumada la boda, puede tomarse como un insulto de graves consecuencias. Ella no tiene conocimientos de lucha, pero es muy limpia y sabe cocinar.

SPRITES

Sin darse apenas cuenta, se llenará de Sprites el camino e intentarán saber qué hacen por esta parte del bosque.

Al final, les pedirán 2000 mo por su ayuda, cifra muy regateable. Los sprites les podrán guiar sin problemas hasta el gran lago.

Miguel Angel Diaz.



CARACTERISTICAS	NOGAR	OGROS (2)	GEXO	DRIADES
CA	5	5	5	5
DG	4*	4+1	3+1	2
Movimiento	54(18)	27(9)	36(12)	36(12)
Ataque	Mordedura	Garrote	Mordedura	Especial
Daño	2d4	1d4+2	1d8	Especial
Protección	Guer. 4	Guer. 4	Guer. 2	Elfo 4
Moral	8	10(12)	7	6
Alineamiento	Caótico	Caótico	Neutral	Neutral
PX	125	125	50	25
PV	21	9,15	15,12	12,13

CARACTERISTICAS	ESQUELETO	CIEMPIES	OGROS(POB)	CAVERNICOLAS
CA	7	9	5	8
DG	1	1/2	4+1	2
Movimiento	18(6)	18(6)	27(9)	36(12)
Ataque	Espada N.	Picadura	Garrote	Lanza
Daño	1d8	Veneno	1d4+2	1d6
Protección	Guer. 1	Hum. Normal	Guer. 4	Guer. 2
Moral	12	7	10	7
Alineamiento	Caótico	Neutral	Caótico	Legal
PX	10	6	125	20
PV	5	2	20	12

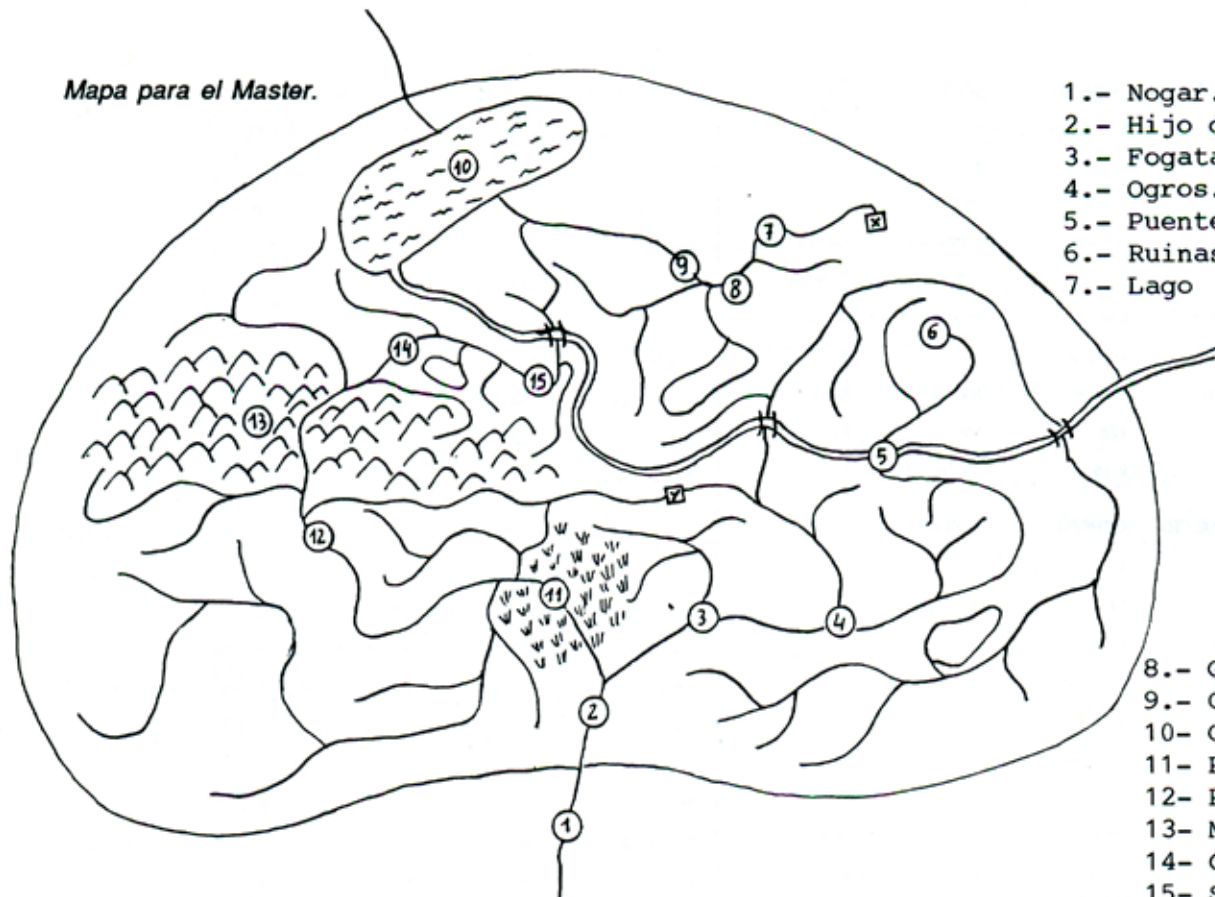
CARACTERISTICAS	STIRGE	LEON MONTAÑES	TIGRE	HORMIGA
CA	7	6	6	3
DG	1*	3+2	6	4*
Movimiento	54(18)	45(15)	45(15)	54(18)
Ataque	1	2 Zarp/1 Mord.	2 Zarp/1 Mord.	1
Daño	1d3	1d3/1d3/1d6	1d6/1d6/2d6	2d6
Protección	Guer. 2	Guer. 2	Guer. 3	Guer. 2
Moral	9	8	9	7
Alineamiento	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
PX	13	50	275	125
PV	5	13	30	20

CARACTERISTICAS	LOBO NORMAL	OSO NEGRO	OSO PARDO	CORREDOR
CA	7	6	8	5
DG	2+2	4*	5*	2
Movimiento	54(18)	36(12)	36(12)	36(12)
Ataque	Mordedura	2 Zarp/1 Mord.	2 Zarp/1 Mord.	Mordedura
Daño	1d6	1d3/1d3/1d6	1d4/1d4/1d8	1d6
Protección	Guer. 1	Guer. 2	Guer. 3	Guer. 1
Moral	6(8)	7	8	7
Alineamiento	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
PX	25	125	500	20
PV	10	18	24	11

CARACTERISTICAS	JABALI	MANDRIL ROCAS	PITON	MONO BLANCO
CA	7	6	6	6
DG	3*	2	5*	4
Movimiento	27(9)	36(12)	27(9)	36(12)
Ataque	Colmillo	Garrote/Mord.	Apretón/Mord.	2 Zarpas
Daño	2d4	1d6/1d3	1d4/2d4	1d4/1d4
Protección	Guer. 2	Guer. 2	Guer. 3	Guer. 2
Moral	9	8	8	7
Alineamiento	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
PX	35	20	300	75
PV	16	11	28	16



Mapa para el Master.



- 1.- Nogar.
- 2.- Hijo de Adarna.
- 3.- Fogata.
- 4.- Ogros.
- 5.- Puente del Bosque.
- 6.- Ruinas.
- 7.- Lago

- 8.- Gnomos.
- 9.- Cueva Gnomos.
- 10- Gran Lago.
- 11- Pantano.
- 12- Poblado Ogro.
- 13- Montañas.
- 14- Cavernícolas.
- 15- Sprites.



BILLARES SOLER

Jocs i Coses

ESPECIALISTAS EN JUEGOS

NACIONALES

Y

EXTRANJEROS

NAC
DISET
EDUCA
DALMAU CARLES
M.B.:
CEFA
DIDACTA
BORRAS
ETC...



AVALON HILL
VICTORY GAMES
STANDARD GAMES
TSR
GAMES WORKSHOP
INTERNACIONAL TEAM

Gran Via Corts Catalanes, 519 - TEL- 254-67-50

Para información
y catálogo

c. San Hipòlit, 20.
08030 Barcelona



HEROES
The Role-Playing Magazine

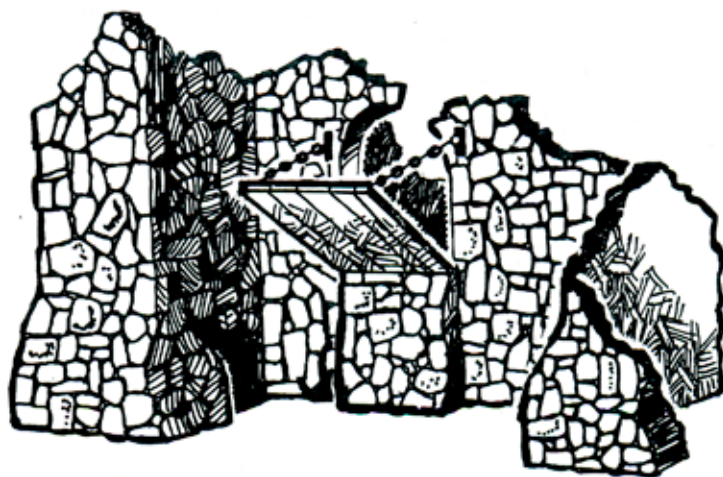
no basta imaginarlo,
con **ESCENART** **E** VÍVELO!

ESCENARIOS DE FANTASÍA PARA JUEGOS DE ROL

.Escenart te brinda la oportunidad de hacer real tu juego con un amplio catálogo de piezas especialmente diseñadas para completar las más osadas aventuras.
.Suelos y muros combinables, columnas, puertas, tarmpillas, estatuas, tesoros, escaleras, etc. para ir construyendo el escenario a medida que avanza el juego.
.Espectaculares dioramas completos.
.Complementos.

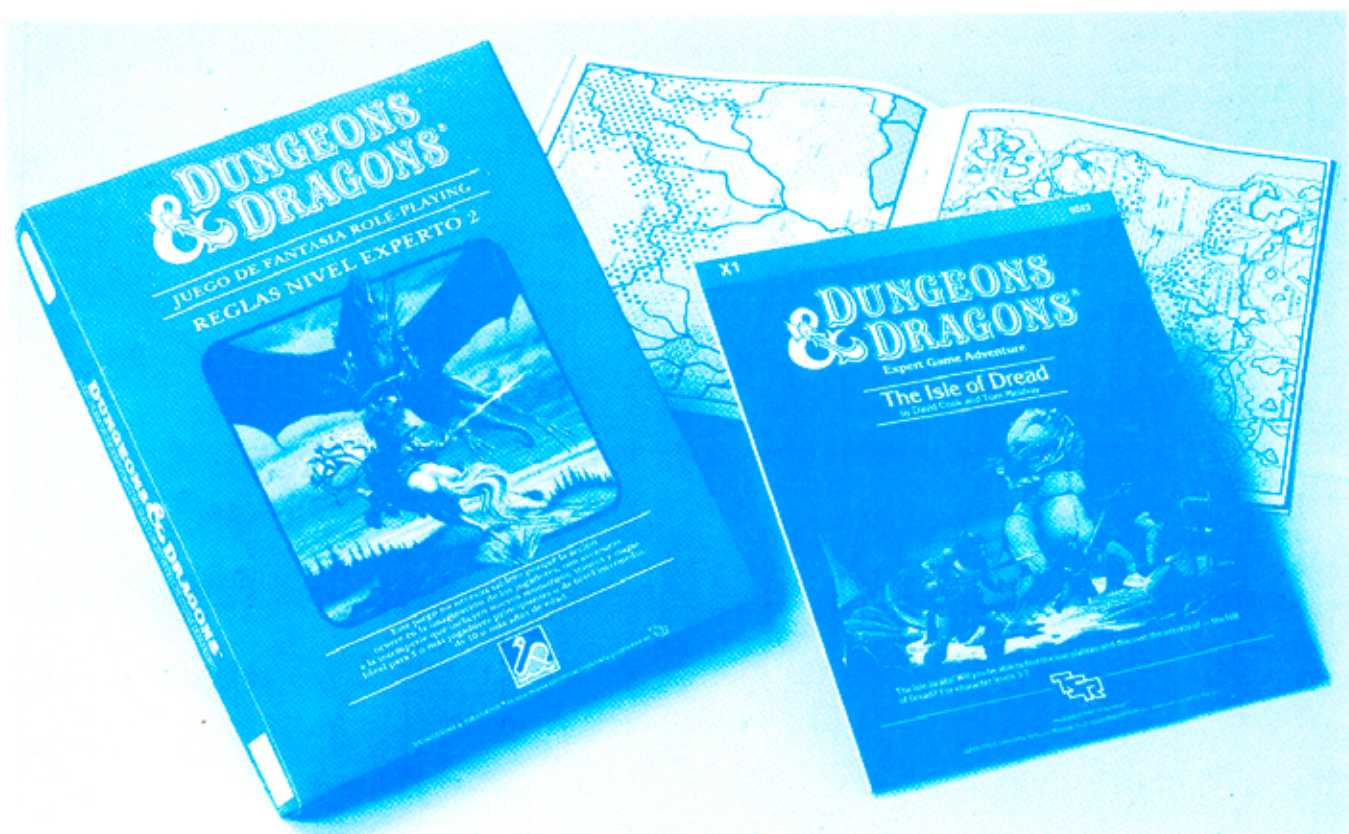
ESCENART

C/. Rios Rosas, 6 Bajos
08006 Barcelona (España)



DUNGEONS & DRAGONS®

ENTRA EN EL MUNDO DE LA FANTASIA CON D & D



Próximamente
aparición del nivel experto

Contenido Caja Experto: Libro de reglas y módulo X1. La Isla del Terror



PIONERO DEL JUEGO DE FANTASIA

DALMAU CARLES, PLA, S. A.

Joan Maragall, 34 - Apartado 3 - Tel.: (972) 20 37 50 - 17002 GIRONA



CONSELL MUNICIPAL
DEL DISTRICTE DE NOU BARRIS
COLABORA
Ajuntament de Barcelona